



# ARKITEKTURTÄVLINGAR OCH PLATSBESÖK

THE CORE PROJECT COMPETITION

Fakulteten för naturresurser och lantbruksvetenskap  
Institutionen för stad och land,  
avdelningen för landskapsarkitektur  
Examensarbete vid landskapsarkitektprogrammet,  
SLU Uppsala 2012

© 2012 Örjan Lindbeck & Erik Ståhlbom



Sveriges lantbruksuniversitet  
Fakulteten för naturresurser och lantbruksvetenskap  
Institutionen för stad och land, avdelningen för landskapsarkitektur, Uppsala  
Examensarbete för yrkesexamen på landskapsarkitekturprogrammet  
EX0504 Självständigt arbete i landskapsarkitektur, 30 hp  
Nivå: Avancerad A2E  
© 2012 Örjan Lindbeck & Erik Ståhlbom  
Titel på svenska: Arkitekturtävlingar och platsbesök - The Core Project Competition  
Title in English: Architectural Competitions and Site Visits - The Core Project Competition  
Handledare: Hildegun Varhelyi, institutionen för stad och land  
Examinator: Rolf Johansson, institutionen för stad och land  
Opponent: Patrick Verhoeven, Hosper Sweden AB  
Foto och illustrationer av Örjan Lindbeck och Erik Ståhlbom om inget annat anges  
Nyckelord: Arkitekturtävlingar, platsbesök, fjärranalys  
Online publication of this work: <http://epsilon.slu.se>

Competing is a well established work model among Swedish architects as well as in the international architect work force. Through this study we set out to get better acquainted with this work model in theory and in practice, and to hopefully gain knowledge that will be of use to us and to others working in the field of architecture.

Techniques, materials as well as the artistic expression of contemporary architecture is international and today's architects operate on a global labour market. Architects often commit to work on assignments far away from where they are based. Therefore, to physically visit the site of interest may be time consuming, expensive as well as harmful to the environment. Is it possible for a designer to accomplish relevant proposals on how to develop and improve a place that he or she has never visited? May there even be situations in which the outsiders point of view is preferable? These are questions that we aim to investigate, and we do so through participation in an international design competition. We hope to explore if and how it is possible to familiarize oneself with a site that is likely to have very little in common with our home environments, regarding climate, culture and scale.

In the practical section of this study we aim to investigate and to try out methods of getting to know an unfamiliar site, other than through actually visiting it. We investigate the subject by creating a proposal to an international design competition. The process is carefully documented, the result is presented in full and finally pros and cons about our proposal, relative to the amount of information collected, are discussed.

We also look to collect knowledge and experiences regarding three phases of architectural competitions: the program, the proposal and the jury work. This is done through documented meetings with representatives of each phase. We have met with landscape architect Linda Kullänger at the Swedish Transport Administration. Linda Kullänger has been involved in the creating of programs for big international competitions such as the *Stockholmsporten* competition. We have also met with landscape architect Sam Keshavarz, a landscape architect at White Architects working with creating proposals to design competitions. Finally we met with architect Katarina Nilsson who represent The Swedish Association of Architects as a jury member when design proposals are judged and a winner is elected. Unlike many countries architecture competitions in Sweden are supervised by the trade association, The Swedish Association of

Architects. Fragments of these meetings are presented throughout the study in the form of quotes, that relate to the different topics in the text.

We've chosen to participate in The Core Project Competition, an international design competition hosted by the city of Sebastopol. Sebastopol is a town of ca 8000 inhabitants in Sonoma county, northern California. It is located in a region known for its many wineries, its natural beauty and its agricultural history. Sebastopol is located in the crossing of two state highways, making it a commercial hub to some 50,000 people, with businesses and sights attracting customers and tourists from the greater region. It is also a town in a region and a part of the world that neither of us has visited.

The competition homepage has been updated several times during the competition so far, changing the conditions regarding deadline, competition resources and even the character of the assignment (such turns of events would almost certainly have compelled the trade association to intervene and cancel the competition, had it been held in Sweden). At the time when we designed our proposal to the competition, it's focus was on the following three issues (The Core Project 2011):

- Strengthen the towns connection to the natural surroundings, including lakes, creeks and wetlands.
- Improve the traffic situation in Sebastopol. The town bares many traces of modernistic city planning and the city core is adapted to the car rather than to pedestrians. It is also located in the intersection of two state highways, generating a great deal of pass-through traffic.
- Support economical growth and create a favourable commercial environment, supporting local businesses.

Our understanding is that most architects today use the internet as a complement to visiting the site. In our case however, the use of maps, satellite photos and images from Sebastopol found on the internet has played a greater roll, as it has been the only available way for us to see what the town looks like, and the only way to analyse its physical structure. The scale and measures of streets and buildings are more or less roughly estimated, using images containing cars or people as reference objects.

We have also contacted groups and organisations in Sebastopol



through an e-mail survey, in order to get to know about the issues that are of most concern to the people living in Sebastopol. Unfortunately this attempt didn't result in anything, except our conclusion that e-mail is a form of communication that can easily be ignored.

We have been working as a group of two persons during every step in the process of creating the design proposal, as well as during the process of writing this study. We believe that this method has lead us to results that is not only different but also better than had we divided the work between us. This also gave us the opportunity to discuss and learn from our individual previous experiences. This way of working may on the other hand be more time consuming.

The name of our proposal to The Core Project Competition is *Inviting Landscapes*. It is a proposal where we "invite" four different elements of the northern Californian landscapes into Sebastopol's city centre, creating four districts with different themes. This is a conceptual proposal and these landscape themes are meant to be inspirational to future design measures in the public places of Sebastopol, such as parks, play grounds but also the street scene.

The proposal also has a section with proposed practical actions. This section includes suggested measures for improving the street environment to prioritize pedestrians, by widening the sidewalks and relocating parking spaces. We suggest the shape and proportion, as well as the material in the space between the buildings, to be chosen considering what is best for the site. This can mean a wider pavement next to a popular restaurant or a greener, more inviting street scene next to a park. This part of the proposal also includes suggestions to introduce a new model for public transportation and a model for dealing with Sebastopol's underutilized properties, where decisions are made beforehand regarding the structure and pattern of the street grid, making Sebastopol a more walkable town.

Originally one of our intentions was to discuss and compare our

proposal to the winning proposal (assuming of course that our entry wasn't awarded first price). We also intended to contact members of the jury to get their views on the importance of site visits, or lack thereof. As the deadline was postponed we decided to focus more on competitions in general, hence the interview section of the study. Because of this, the discussion about whether or not we managed to create a successful proposal to develop the town of Sebastopol is based only on our own speculations.

Another topic of discussion in this study is the impact of cultural differences. In many ways our proposal presents ideas and concepts that may come across as European. We are in many ways unfamiliar not only with the site but with American values in general, and this may work both to our advantage or to our disadvantage.

Tack

Vi som har arbetat med det här examensarbetet vill inleda med ett stort tack till Hildegun Nilsson Varhelyi för inspiration, många bra diskussioner, synpunkter och utmärkt handledarskap.

Dessutom vill vi tacka Sam Keshavarz, Linda Kulläng och Katarina Nilsson som ställde upp med sin tid och sina erfarenheter och gav vårt examensarbete verklighetsförankring.

TAF arkitektkontor har varit hjälpsamma då vi behövt göra provutskrifter och det är vi tacksamma för.

Tack också till Per Berg och Joel Sjögren för inspiration och litteraturtips och till Lars Lindbeck för skrivtips.

## 1. SUMMARY

5

## 2. INTRODUKTION

12

## 2.1 BAKGRUND

12

## 2.2 SYFTE

13

## 2.3 FRÅGESTÄLLNING

14

## 2.4 FÖRKLARINGAR

14

## 2.5 DISPOSITION

15

## 2.6 THE CORE PROJECT COMPETITION

16

## 2.7 AVGRÄNSNINGAR

17

## 3. METODER

18

## 3.1 VÅR PROCESS

18

## 3.2 LÄRA KÄNNA STADEN

20

## 3.3 KARTOR, BILDER OCH FILMER

21

## 3.4 TÄVLINGSHEMSIDAN

21

## 3.5 SAMTAL

27

## 4. GENOMFÖRANDE

28

## 4.1 VAL AV TÄVLING

29

## 4.2 INLÄSNING

29

## 4.3 INVENTERING/ANALYS

30

## 4.4 PROGRAM

33

## 4.5 FÖRSLAG

38

## 4.6 SAMTAL

44

## 5. BIDRAGET/KOMMENTARER 46

## 6. SAMTAL 72

6.1 OM TÄVLINGSPROGRAM	72
6.2 OM ATT TÄVLA	72
6.3 OM JURYARBETET	73

## 7. DISKUSSION 74

7.1 ATT UNDERSÖKA EN PLATS PÅ DISTANS	74
7.2 FÖR- OCH NACKDELAR MED PLATSBESÖK	78
7.3 TÄVLINGEN SOM ARBETSFORM	82
7.4 ÖVRIGA REFLEKTIONER	88

## 8. KÄLLOR 92

8.1 TRYCKTA	92
8.2 MUNTliga	92
8.3 ELEKTRONISKA	93
8.4 DATORPROGRAM	94

## 9. BILAGOR 96

9.1 SAMTAL	96
9.2 TÄVLINGSBIDRAG INVITING LANDSCAPES	

## 2.1 BAKGRUND

Tävlingen är en väsentlig del av arkitektyrket. Vi har valt att utforma ett tävlingsbidrag under examensarbetet, eftersom det är en chans att utveckla viktiga färdigheter och närma sig det yrkesverksamma livet som landskapsarkitekt. Vårt val av examensarbete ger oss möjlighet att på djupet undersöka tävlingen som arbetsform, reflektera över arbetsprocessen och dokumentera varje steg på vägen. Det ser vi som viktiga erfarenheter.

Att besöka platsen man arbetar med är ett privilegium som förmodligen inte alltid ges alla arkitekter. Arkitekter är verksamma på en global arbetsmarknad och platsbesök kan vara dyra eller rationaliseras bort på grund av tidsbrist. Vi anser att metoder för att lära känna platser annat än genom att besöka dem är viktiga, och att begreppet fjärranalys nu blir intressant och aktuellt för yrkesverksamma arkitekter. Fjärranalys innebär att samla in och bearbeta information utan fysisk kontakt med föremålet för analysen. Det är vanligt förekommande inom andra discipliner, exempelvis för kartläggning, inom jord- och skogsbruk och för spaning i militära sammanhang (Nationalencyklopedin 2002). En viktig faktor för vårt ämnesval är alltså att undersöka hur det är att jobba med en plats som vi inte har möjlighet att besöka. Att arbeta på distans är en utmaning som ställer krav på uppfinningsrikedom när det gäller att inhämta kunskap om platsen. Vi utforskar metoder för fjärranalys som finns tillgängliga genom internetjänster, till exempel Google maps men också möjligheten att söka direktkontakt med platsens brukare.

Vi har för vårt examensarbete valt ett tävlingsobjekt som förmodligen har väldigt lite gemensamt med våra hemmiljöer. Platsen är en stad med 8000 invånare i norra Kalifornien, det vill säga en plats som skiljer sig mycket från svenska förhållanden vad beträffar storleken, klimatet och kulturen. USA:s västkust är en plats på jorden som ingen av oss tidigare har besökt. Vi vill genom det här examensarbetet undersöka vilka för- och nackdelar man har då man arbetar med en plats helt utan förkunskaper. Kan de geografiska och kulturella skillnaderna innebära fördelar?

Arbetet kan sägas bestå av två delar med skilda målgrupper. Gestaltungsarbetet resulterar i ett förslag på hur stadskärnan i staden Sebastopol, Kalifornien kan utvecklas. Eftersom det är en tävling så består den ena målgruppen av tävlingsjuryn och staden Sebastopol. Uppsatsdelen riktar sig till den som är intresserad av eller involverad i arbetet med arkitekturtävlingar.

## 2.2 SYFTE

Fokus ligger på att utforma ett relevant tävlingsbidrag och samtidigt undersöka för- och nackdelar med att arbeta på distans. Genom att delta i en tävling kan problemet utforskas i ett skarpt läge. Vi vill försöka skapa en så bra bild som möjligt av en plats som vi helt saknar förkunskaper om. Alla tänkbara sökvägar och möjligheter utforskas men vi ställer också frågan: hur mycket förkunskap är önskvärt? Kan bristen på kunskap i vissa situationer vara en styrka? Vi väljer att svara på frågan genom att utforma ett tävlingsbidrag och genom att diskutera för- och nackdelar med detta tävlingsbidrag i förhållande till den mängd information som vi har samlat in.



*"Det kan vara både en fördel och en nackdel, att helt bryta mot den gängse uppfattningen om en plats, att hitta något nytt. Men det kan jag inte heller säga om det beror på att du har varit på plats och tittat eller om du har tittat på ritningar."*

*Katarina Nilsson, Sveriges Arkitekter*

Detta examensarbete är ett samarbete i en grupp bestående av två personer. Samarbeten är vanligt förekommande i yrkeslivet och vi föreställer oss att resultatet kan bli annorlunda och bättre när möjligheten finns att bolla idéer. Vi som skrivit det här examensarbetet känner också varandra sedan tidigare men har inte samarbetat i den här typen av projekt.

Vårt syfte är att få kunskap och utveckla färdigheter för situationer som antas uppstå ofta i landskapsarkitektens yrkesliv, genom att utforska de olika aspekterna av arkitekttävlingen som arbetsform.

## 2.3 FRÅGESTÄLLNINGAR

Vad finns det för möjligheter att undersöka en plats annat än genom att besöka den? Hur kan man åstadkomma ett bra förslag för att utveckla och förbättra en plats som man aldrig har sett i verkligheten?

Vi vill diskutera nackdelarna och vad det kan finnas för eventuella fördelar att vara mer eller mindre opåverkad. Den internationellt utlysta tävlingen får representera en situation då dessa ”problem” uppstår.

Vidare vill vi undersöka hur det går till att utveckla ett tävlingsprogram, tävlingsförslag och hur juryarbetet kan fungera, samt att undersöka arkitekturtävlingen som arbetsform genom att själva delta.

## 2.4 FÖRKLARINGAR

En **allmän tävling** är en tävling där alla får delta, givet att eventuella krav på kvalificering uppfylls. Dessa krav kan till exempel ha att göra med yrkesexamen, ålder, dokumenterade uppdrag som liknar uppgiften för tävlingen och betald tävlingsavgift (Sveriges Arkitekter 2012).

**American Institute of Architects (AIA)** är USA:s branschorganisation för arkitekter.

**CAD, Computer Aided Design** är program för digitala ritningsfiler som används för att till exempel framställa bygghandlingar.

**Fjärranalys** innebär metoder för att analysera information om ett föremål utan att ha fysisk kontakt med föremålet i fråga (Nationalencyklopedin 2002).

Med ordet **idétävling** avser vi en tävling där tävlingsdeltagarna ska visa på principer för lösning av ett problem utan garantier för att förslaget förverkligas eller genererar ett uppdrag (Sveriges Arkitekter 2012).



**IMRaD** är en vanlig metod att strukturera en vetenskapligt skrift. Begreppet är en akronym på engelska och står för: Introduction, Methods, Results and Discussion. Kortfattat kan man beskriva strukturen så här: I introduktionen sammanfattas problemformuleringar och syfte. I metoddelen presenteras de metoder och material som använts. Resultatet svarar sedan i regel på forskningsfrågan. Därefter diskuteras de slutsatser man dragit i sista delen.

En **inbjuden tävling** är en tävling där beställaren väljer ut deltagare som bjuds in att delta (Sveriges Arkitekter 2012). Deltagarna får ofta arvode för sin medverkan även om de i slutändan inte får uppdraget.

**IP-telefoni** innebär röstsamtal via Internet.

**Prekvalificering** i arkitekttävlingssammanhang innebär att tävlingen genomförs i två steg där prekvalificeringen är det första steget. Detta kan vara en öppen fas där ett mindre antal deltagare slutligen inbjuds att delta i en fortsättningsfas.

Ett **tävlingsprogram** består av anvisningar och regler för hur tävlingsbidraget ska utformas och anger även tävlingsarrangörens önskemål avseende bidragets innehåll.

Begreppet **woodland** kan beskrivas som en anlagd yta i en skogsliknande miljö med skuggföredragande och ofta kalkskyende växter.

## 2.5

### *DISPOSITION*

Som utgångspunkt för uppsatsens olika delar har vi använt **IMRaD**-strukturen men vi har valt att förhålla oss fritt till modellen. Parallellt genom texten löper citat från tre samtal med yrkesverksamma arkitekter och landskapsarkitekter. Dessa genomfördes för att få information av tävlingen som arbetsform. Samtalen i sin helhet bifogas som bilaga.

Det har visats sig logiskt att beskriva tävlingsbidraget i sin helhet och med samma upplägg som det presenterades för juryn, snarare än att låta det följa upplägget i metoddelen.

## 2.6

*THE CORE PROJECT COMPETITION*

Precis som namnet på tävlingen antyder handlar uppgiften om att utveckla stadskärnan i staden Sebastopol i norra Kalifornien. Det är en allmän designtävling för studenter eller yrkesverksamma arkitekter, landskapsarkitekter och stadsplanerare. Tävlingen är utlyst av staden Sebastopol, The American Institute of Architects (AIA) och en grupp lokala näringsidkare. Syftet är att utforska möjligheter att förbättra stadens estetiska kvaliteter, förbättra klimatet för företagare och låta staden reflektera de natursköna omgivningarna.

Bidragen ska vara innovativa och visa hur Sebastopol kan ta klivet från jordbrukssamhället mot ett hållbart och fortsatt levande samhälle.

Tävlingsprogrammet har sedan dess förändrats till stor del, något som vi återkommer till i diskussionsdelen. Här följer en svensk sammanfattning av tävlingsprogrammet så som det såg ut då vi skickade in vårt bidrag.

Samhället Sebastopol söker en långsiktig framtidsvision. Det är en allmän idéävling som syftar till att skapa en diskussion om vilken riktning stadens utveckling ska ta. Utformningen ska ta fasta på en eller flera av följande principer:

**Skapa förbindelser** mellan det naturliga och det bebyggda landskapet, till exempel sjöar, bäckar, parker och torg.

**Förbättra trafikläget** i staden, som är belägen i en knutpunkt mellan två större motorvägar vilket ger upphov till mycket förbipasserande trafik. Trafiksituationen behöver förbättras och cyklister och fotgängare bör prioriteras.

**Gynna ekonomisk tillväxt och stabilitet.** Stadens inkomster är till stor del beroende av privata näringsidkare. En del av uppgiften är att skapa en attraktiv kommersiell miljö, med fokus på hälsa och hållbarhet (The Core Project 2011).

”

*”Det är en fråga om balansen, om vad man tar med i underlaget. Skriver man för mycket blir det för tungt för folk att läsa men man måste ändå ha med relevant information.”*

*Linda Kulläng, Trafikverket*

## 2.7

*AVGRÄNSNINGAR*

Vi valde att delta i The Core Project Competition för att vi ansåg att den var lämplig sett till omfattningen, inlämningskraven och deadline för inlämningen. Med andra ord har vi låtit det ursprungliga tävlingsprogrammet utgöra avgränsningen för det praktiska arbetet. Tävlingsprogrammet innehåller begränsningar dels tidsmässigt och dels till programområdets storlek. Tävlingsbidragets omfattning är också begränsad till 1 st plansch ca 75 x 105 cm. Viktigt är också att vi har valt att delta i en idétävling utan krav på en hög detaljeringsgrad.

Vi har också begränsat andelen litteraturstudier i arbetet och har i första hand använt litteratur under arbetet med tävlingsförslaget. Litteraturen består av böcker om stadsbyggnad som vi blivit rekommenderade genom samtal med Per Berg, professor på SLU och Joel Sjögren, arkitekt på Arkitektmagasinet AB.

Övrig information fås genom våra egna undersökningar i designarbetet och genom samtal med landskapsarkitekt Linda Kulläng, landskapsarkitekt Sam Keshavarz och arkitekt Katarina Nilsson. Dessa personer valdes eftersom de är involverade i arkitekturtävlingars olika skeden, programutformning, tävlings-bidrag och juryarbete.

Vi har undersökt tävlingen som arbetsform på två sätt. Dels genom deltagandet i tävlingen The Core Project Competition. Undersökningen utgörs av gestaltungsarbetet, inkluderande bakomliggande inventering och analys och slutligen vårt tävlingsbidrag.

Dessutom har vi undersökt ämnet genom samtal. Kunskap, erfarenheter och åsikter som gäller vikten av platsbesöket och arkitekturtävlingar i stort har vi sökt genom att träffa tre yrkesverksamma arkitekter och landskapsarkitekter; landskapsarkitekt Linda Kulläng, landskapsarkitekt Sam Keshavarz och arkitekt Katarina Nilsson.

Eftersom vi bor i olika städer har vi med några få undantag praktiska skäl träffats och arbetat måndagar, onsdagar och fredagar. Övrigt arbete har genomförts på var sitt håll, ofta inlett av ett telefonmöte.

Här listas de metoder och tillvägagångssätt som använts under arbetet med tävlingen och uppsatsen:

### 3.1 VÅR PROCESS

#### *UNDERSÖKNING GENOM PRAKTISKT ARBETE*

Det angreppssätt som vi använt för att utveckla kunskap inom området arkitekturtävlingar och om vikten av platsbesök är en praktisk undersökning. Det bygger på att de kunskaper och slutsatser som kommer under designarbetets olika faser tas tillvara och dokumenteras.

#### *SAMARBETE - BESLUTSPROCESSER*

En ambition som hela tiden funnits är att vi båda ska vara delaktiga i alla processer. På det sättet har vi försäkrat oss om att inga beslut tagits utan bådass godkännande. Alla bilder och all text har diskuterats och är därför resultatet av bådass arbete i framställningen av tävlingsförslaget.

### TEMAMÖTEN

Fyra temamöten med specifika syften genomfördes under arbetet med tävlingsförslaget. Intentionerna med temamöte nummer ett var dels att tydliggöra för varandra vad vi hade för individuella bilder av staden. Vi ville också om det var möjligt enas kring vad de viktigaste frågorna var i det fortsatta arbetet med tävlingsförslaget. Kort därefter hölls ett andra möte med syftet att framställa ett eget program för att kunna återgå till med jämna mellanrum i det fortsatta arbetet. Det tredje mötet hölls för att generera idéer till koncept för vårt tävlingsbidrag. När vi bestämt oss för ett koncept hölls slutligen ett möte till för att utveckla vårt tävlingsbidrag.

### SKISSEN SOM ARBETSREDSKAP

Under arbetet med tävlingsförslaget har vi använt oss av olika former av skisser som en viktig arbetsmetod. Skisserna har fungerat dels som en form av inbördes kommunikation oss emellan, och dels för att arbeta fram former för bildmaterialet som ingår i presentationen. De tidigare skedde med penna och papper då vi förmedlade idéer till varandra på former och lösningar. Skisser för att framställa bildmaterial för presentationen skedde till stor del digitalt med hjälp av programmen Adobe Photoshop och Adobe Illustrator (Adobe Systems, Inc 2010).

### LITTERATURSTUDIER

Vi har använt litteratur om stadsplanering som stöd och inspiration till flera av tävlingsbidragets olika delar.

I ett inledande skede söktes litteratur som behandlade om stadsplanering på ett övergripandes sätt. Sökningen skedde genom att kontrollera vilken litteratur som användes vid kurser inom ämnesområdet. Det var vid detta tillfälle som vi började intressera oss för boken *A pattern Language – Towns, Buildings, Construction* (Alexander, Ishikawa & Silverstein 1977). I texten presenteras problem, som hamnar inom ramen för ämnet stadsplanering, och en eller flera lösningar för respektive problem. Boken rekommenderades också vid ett senare tillfälle av Per Berg, professor i uthållig samhällsbyggnad.

Under samma samtal med professor Per Berg, diskuterades strategier för lokaltrafiklösningar. Vid detta tillfälle blev vi rekommenderade *The Whole Building handbook – How to Design Healthy, Efficient and Sustainable Buildings* (Bokalders & Block 2010). Arkitekterna Varis Bokalders och Maria Block, som har skrivit boken, redogör för olika strategier för byggande ur perspektivet hållbar utveckling. Boken fokuserar på tekniska lösningar för energibesparing, arkitektur som främjar social hållbarhet, utnyttjandet av förnyelsebara energikällor, vattenåtervinning och sophantering med mera. Det stycke i boken vi intresserade oss för beskrev trafiklösningar.

### 3.2 LÄRA KÄNNA STADEN

#### WIKIPEDIA

För att ta reda på grundfakta om staden Sebastopol såsom befolkningsmängd med mera gjordes en sökning på wikipedia.

#### ENKÄT

För att kunna ta del av sebastopolbornas synpunkter och få ett brukarperspektiv till hjälp i arbetet med vårt tävlingsförslag har vi sökt kontakt med de boende i Sebastopol via mail. Mailkontakt och eventuella dialoger med engagerade medborgare är till hjälp för att få insyn i, och ta hänsyn till de frågor som är viktiga för de boende i staden. Kontakt med de boende kan också fungera som stöd för förslag på lösningar, till exempel i form av direktcitrat i själva tävlingsbidraget.

#### SOCIALA MEDIER

Vi hittade, och fick medlemskap i en öppen intressegrupp på Facebook med namnet Sebastopol, Ca. Förhoppningarna var att genom inlägg i gruppens forum skapa diskussioner kring våra frågor.

### 3.3 KARTOR, BILDER OCH FILMER

#### *INVENTERING/ANALYS MED HJÄLP AV KARTOR*

För att kunna bilda en uppfattning om Sebastopols fysiska struktur vid analys- och inventeringsskedet använde vi oss av internettjänsten Google maps, som innehåller kartor, satellitbilder och bilder med gatuvyer.

#### *FLICKR OCH YOUTUBE*

Flickr, som är en internetjänst och ett community där privatpersoner kan ladda upp fotografier, har en sökfunktion som gör det möjligt att visa bilder från Sebastopol. Youtube är en motsvarande tjänst fast för rörliga bilder.

### 3.4 TÄVLINGSHEMSIDAN

Information och underlag till tävlingsdeltagarna fanns vid tävlingens början på The core project's tävlingshemsida samlade under länken "Resources" (The Core Project, 2011). Informationen utökades efter hand vilket kommenteras i diskussionsdelen. Här är underlaget som fanns vid tävlingens början och en kort beskrivning av informationen som fanns under respektive länk:

#### **City Website**

Detta är stadens hemsida. Här går att läsa om aktuella händelser i Sebastopol. Många av de andra länkarna som fanns med på tävlingshemsidan kan man nå genom att klicka sig vidare härifrån.

#### **Sebastopol photo album** (Flickr , 2012)

Denna sida består av bilder som föreställer Sebastopol. Bilderna är samlade på Flickr.

### Urban Boundary Map

Detta är en karta i digital form som redovisar stadsgränser, fastighetsgränser med mera (Fig 1).

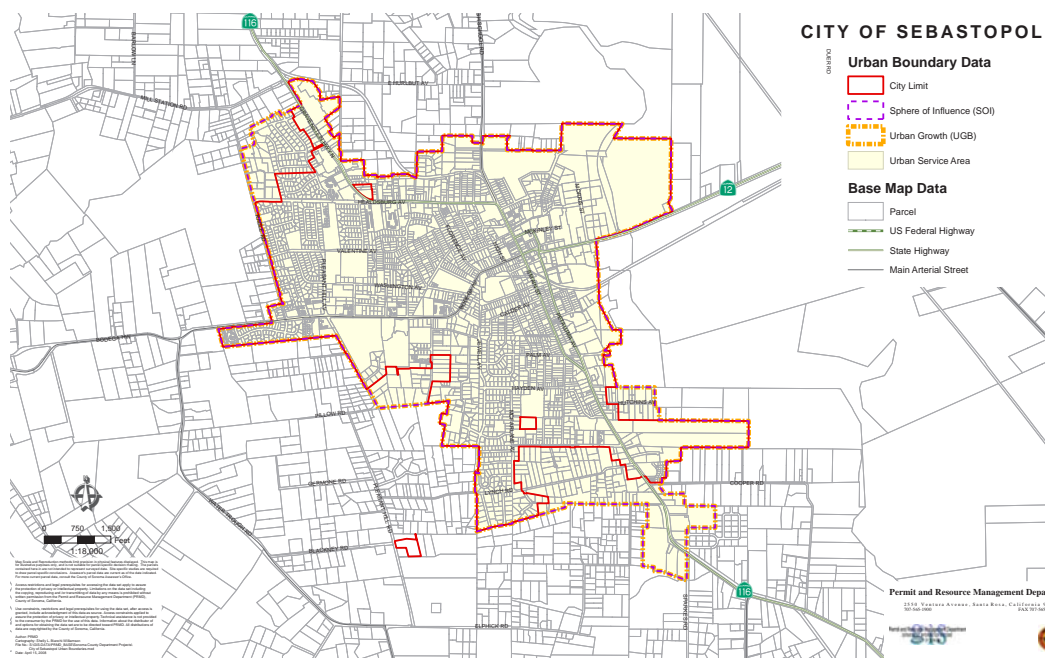


Fig 1. Utsnitt av karta från tävlingshemsida

### Branding

Detta är en länk till en rapport gjord 2006 som handlar om hur staden kan profilera sig lokalt och regionalt. Det uttalade syftet är enligt texten att enas kring och förmedla en bild av staden utåt. Man vill också skapa möjligheter för den egna marknaden och bättre förstå den samt gynna och lägga grunden till en stark lokal ekonomi.

### Laguna Foundation

I regionen finns en stiftelse med uppgift att bevara våtmarkerna som är belägna i tävlingsområdets östra del. Länken går till denna stiftelses hemsida.

### Video Postcard

Detta är ett antal stillbilder med bakgrundsmusik som troligtvis är gjorda i PR-syfte.



## City General Plan

Stadens översiktsplan som innehåller stadens riktlinjer, gällande bland annat markanvändning och bostäder. Översiktsplanen klubbades 2003 och upphör att gälla 2014.

## Proposed Development

På denna sida har man samlat och länkat vidare till olika typer av dokument som rör utveckling av specifika projekt eller platser i staden. Exempel på sådana är planerna på att expandera stadens skateboardpark och förvaltningsplanerna för Ives Park, en av få stora parkanläggningar i Sebastopol.

## City Zoning map

Denna digitala karta visar bebyggelse i Sebastopol indelad i kategorier som till exempel olika typer av kommersiella distrikt och områden med bostäder (Fig 2).

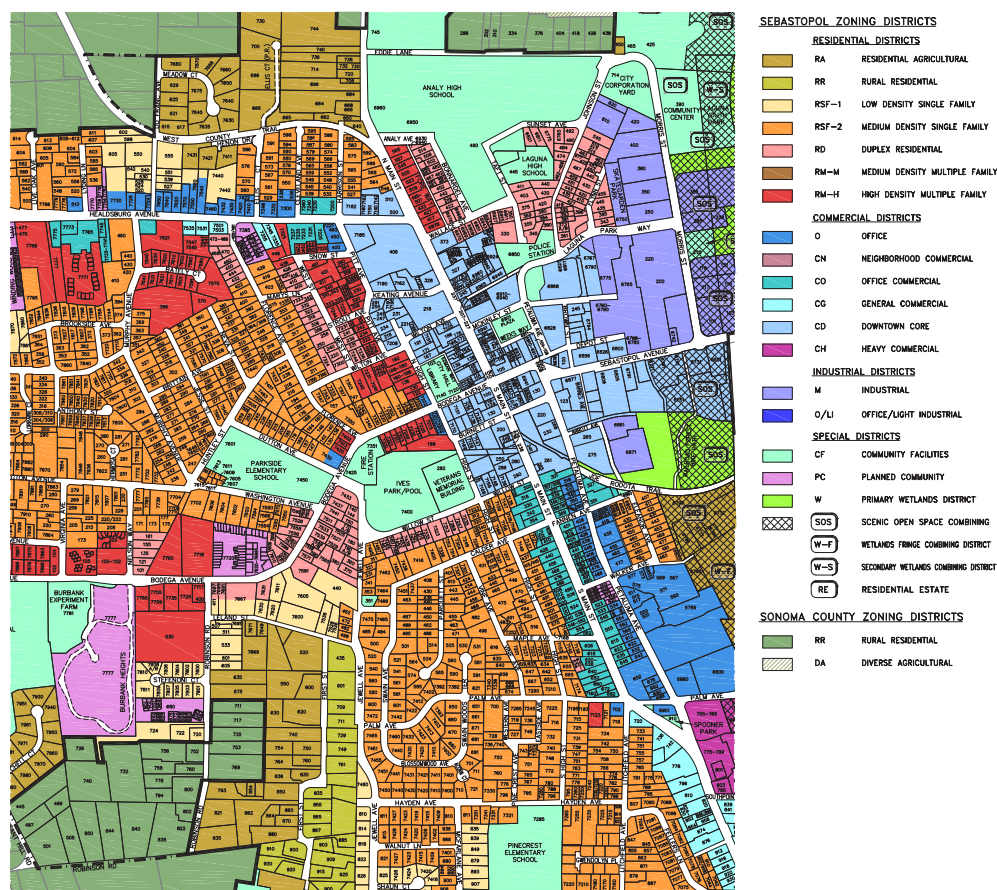


Fig 2. Bilden visar delar av kartan som fanns att tillgå på tävlingshemsidan

### Urban Boundary Map Interactive

Detta är en satellitbild med stadsgränsen och gränsen för tävlingsområdet utsatta. Denna karta är interaktiv på så sätt att man kan ändra bakgrundsbilden från satellitbild till bland annat en topografisk karta. Det går också att söka efter och lägga till annan information på kartan rörande till exempel befolkning eller klimat (Fig 3).

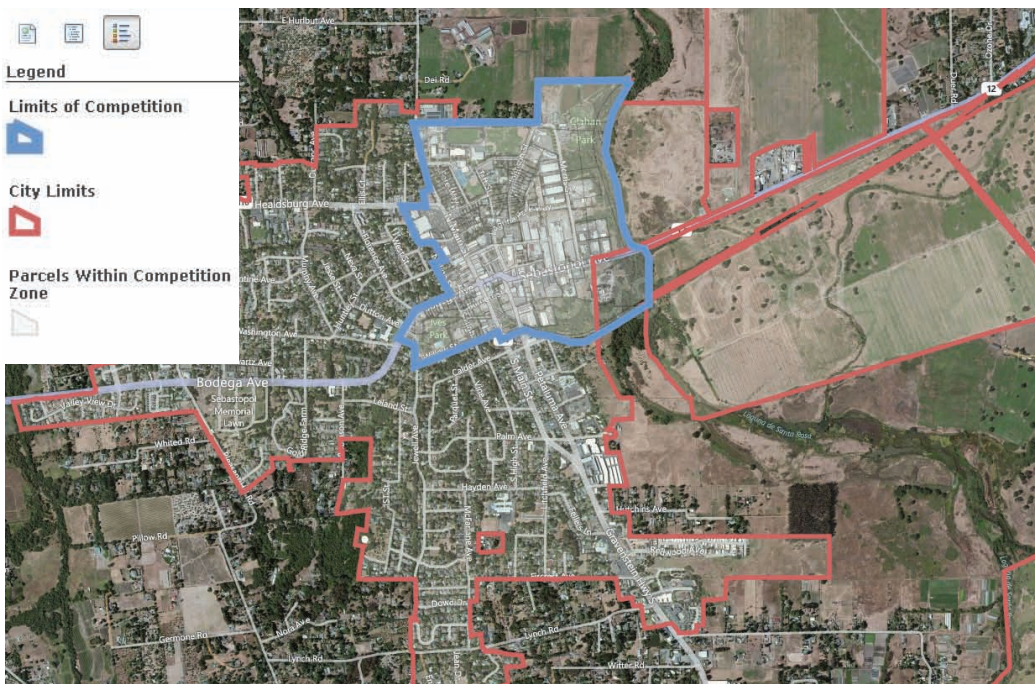


Fig 3. Interaktiv karta över Sebastopol.

### Aerial Map

Under denna länk fanns ett enkelt svartvitt flygfoto med en skalstock som visar avstånd i enheten feet (*Fig 4*).

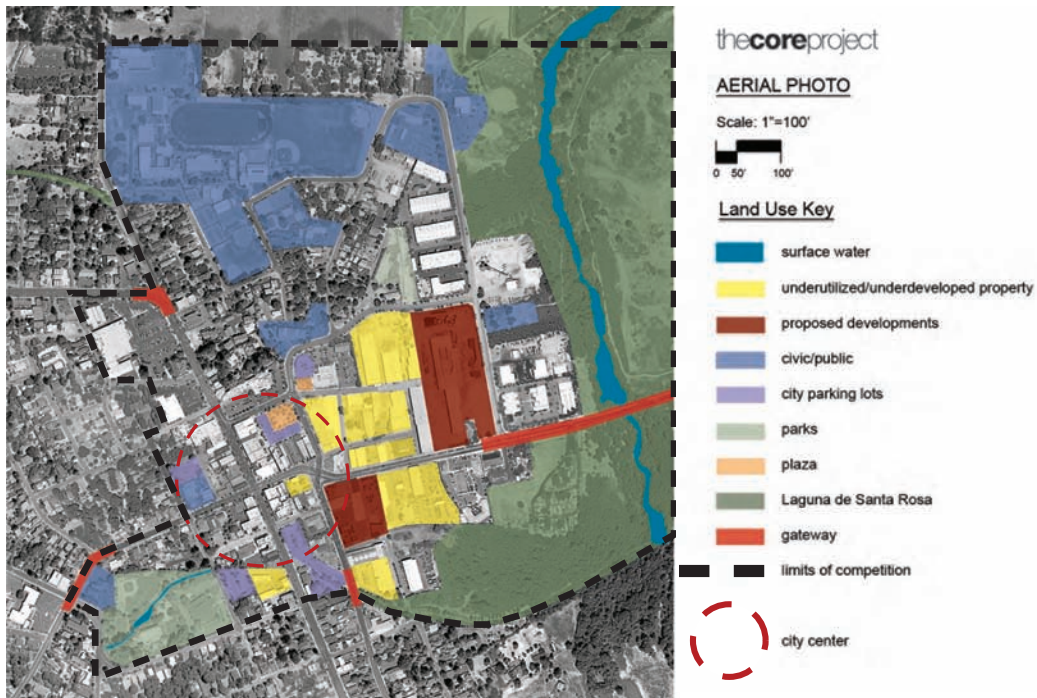


*Fig 4. Interaktiv karta över Sebastopol.*



**Aerial Map With Zones** (The Core Project, 2011)

Detta är samma bildunderlag som Aerial Map men här har man, förutom att man satt ut stadsgränsen och tävlingsområdesgränsen, delat in landytan efter användning eller egenskaper (*Fig 5*).



*Fig 5. Tävlingsområdet med viktiga funktioner och områden markerade.*

### 3.5 *SAMTAL*

Samtal har genomförts för att ytterligare fördjupa bilden av tävlingen som arbetsform, och vikten av platsbesöket, som inte bygger på våra erfarenheter. Vi har utgått från en till formuleringen sett, mindre detaljerad lista med frågor i punktform som anpassats efter personerna som vi samtalat med.

I följande avsnitt beskrivs hur arbetet med tävlingsbidraget gick till. Metoderna för det praktiska arbetet med tävlingsbidraget har bestämts i takt med att arbetet gått framåt och de beskrivs här i stort sätt i samma följd som de genomfördes. Tillvägagångssättet var inte bestämt i förväg eftersom en del av syftet med examensarbetet är att utforska vilka metoder som lämpar sig bäst i för den här typen av arbete.

”

*”I början är det väldigt journalistiskt arbete kan jag tycka. Man läser igenom tävlingsprogrammet. Man försöker liksom leta efter det som kan vara mer väsentligt. Ibland kan det bli så mycket klyschor i sådana där program så man måste försöka förstå vad det är de egentligen vill åt”*

*Sam Keshavarz, White arkitekter*

Diagrammet nedan beskriver i grova drag kronologin av de olika momenten som utgjort designprocessen (Fig 6). De har ofta överlappat varandra och vissa metoder har vi gång på gång återvänt till eftersom de varit användbara under större delen av designarbetet.

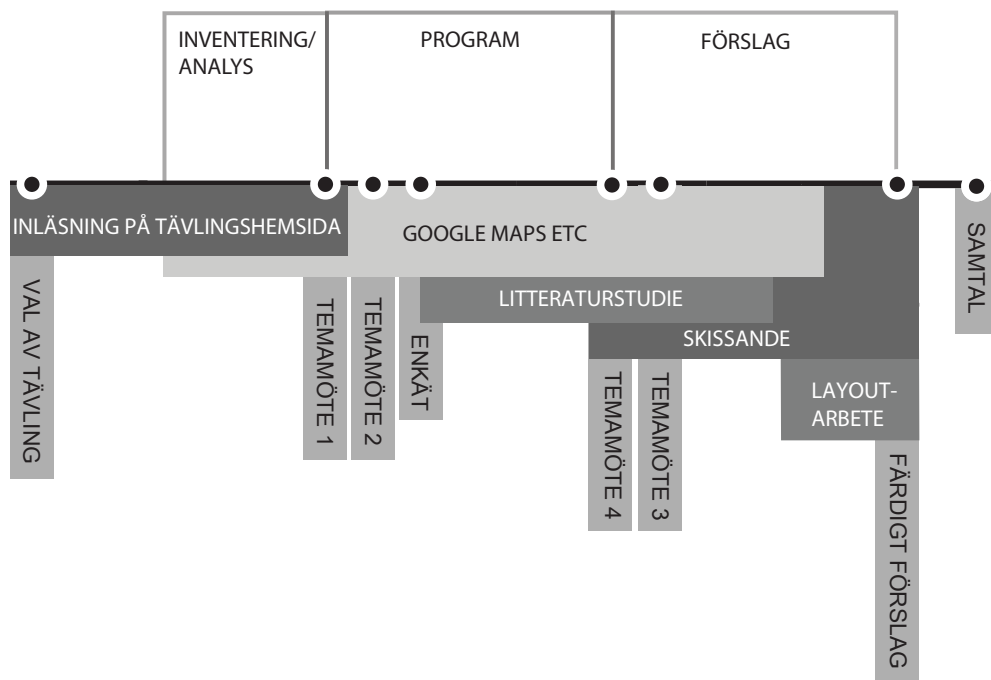


Fig 6. Diagrammet visar de viktigaste momenten under arbetet med tävlingsbidraget. Arbetet pågick under ca en och en halv månad.

#### 4.1 VAL AV TÄVLING

Via en länk på Sveriges Arkitekters hemsida kom vi i kontakt med "Death by Architecture" (Death by architecture 2011). Det är en sida som listar design- och arkitekturtävlingar världen över. Vår avsikt var att hitta en tävling som berörde en plats som vi saknade en klar relation till. Tävlingsens inlämningsdatum skulle också infalla ungefär i mitten av den tid vi hade att disponera för examensarbetet. Dessutom gjorde vi en bedömning om omfattningen och utformningen var lämplig.

Många tävlingar valdes bort för att studenter inte tilläts delta eller för att uppgiften inte var platsspecifik, vilket skulle innebära att alla frågor kring ett platsbesök är irrelevanta. Utifrån våra kriterier stod det till slut mellan två idéttävlingar av stadsutvecklingskaraktär. I den första sökte man övergripande lösningar för trafiken, miljön och den estetiska/arkitektoniska riktningen i hamnstaden Ålesund i Norge. I jämförelse med amerikanska The Core Project Competition tycktes den mer omfattande till uppgiften. Däremot upplevde vi att utmaningen var mindre på grund av det korta avståndet till Sverige. Att genomföra ett platsbesök i Norge föreföll mer rimligt än att åka till Kalifornien och den amerikanska tävlingen passade därmed vår frågeställning bättre.

Så snart vi bestämt oss påbörjades inläsningen av det material som fanns att tillgå på tävlingshemsidan.

#### 4.2 INLÄSNING

Till en början var vi nyfikna på staden Sebastopol rent allmänt. Wikipediasökning på stadens namn gav oss grundläggande information som stadens läge, invånarantal och ålder. Det blev också uppenbart att miljöfrågor generellt är viktiga för staden och att det är så man vill profilera sig (Wikipedia 2011). Vi tittade också på filmer och fotografier för att samtidigt diskutera dem ur ett allmänt perspektiv, utan att i detta skede dokumentera något. I detta skede påbörjades även sökning efter baslitteratur inom området stadsplanering.

Genom sökfunktion på Flickr är det möjligt att bläddra mellan olika privatpersoners fotografier föreställande Sebastopols olika områden (Flickr 2012).

Youtube är som är en motsvarande tjänst fast för rörliga bilder. I vissa fall fanns det länkar till filmer som på ett eller annat sätt skildrar Sebastopol på tävlingshemsidan. Här kunde vi ta del av intervjuer med sebastopolbor, och på så sätt få stickprov på personer som berättar om sin stad (Youtube 2012).

### 4.3 INVENTERING OCH ANALYS

Nästa steg var att analysera Sebastopol inriktat på tre områden: kommersiellt utbud och serviceutbud, grönsstruktur och vägnätets utformning.

Först ville vi skapa en uppfattning om sådant som var direkt knutet till livet i Sebastopol. Det vill säga använda oss av uppgifter om bostäder, lokaliseringen av dessa och att inventera det kommersiella utbudet med mera (Fig 7).

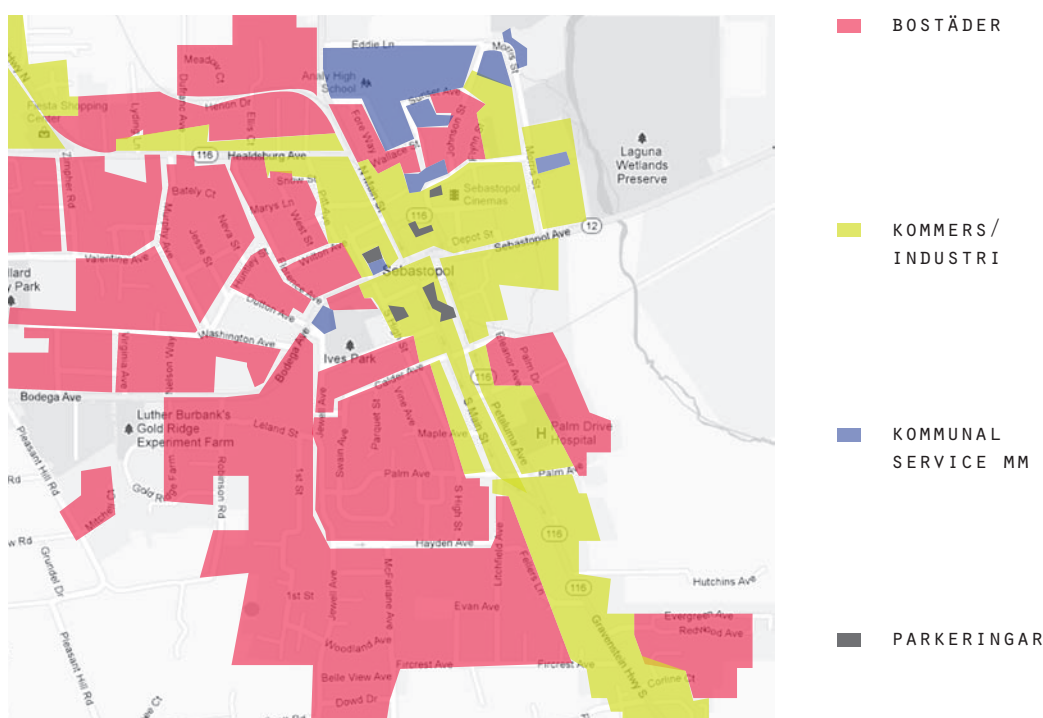


Fig 7. Analyskarta 1

I detta sammanhang nyttjade vi främst "City Zoning Map" (Fig 2), "Aerial Map With Zones" (Fig 5) som vi laddade ner från tävlingshemsidan.



Google maps gav oss möjligheten att skapa en bild av serviceutbudet, på vilka platser det finns restauranger, butiker med mera och på så vis få grepp om områdets olika karaktärer (Fig 8).



Fig 8. Flygfoto från Google maps som visar restauranger och butiker.

Kartstudierna gav oss också information angående grönstrukturen, som var den andra av de tre huvudkategorier vi intresserade oss för. Med hjälp av satellitbilder på Google maps kunde vi få ungefärliga svar på frågor om var i staden växtligheten fanns, samt dess proportionerliga förhållande till andelen hårdgjorda ytor. Dessutom tittade vi också på vägnätet och dess hierarki. Här blev informationen tydligare på kartbilder som innehöll mindre data rörande markanvändning, såsom "Urban Boundary Map Interactiv" (Fig 3) och Google maps där man själv kan styra vilken information som ska visas. Detta resulterade i ytterligare en analyskarta (Fig 9).



Fig 9. Analyskarta 2

Med hjälp av Google maps kunde en ungefärlig bredd på trottoarer och vägar avgöras. Kartor och satellitbilder samt gatuvyer studerades och genom att använda bilarna på bilden som skalfigurer. Det var också möjligt att se antalet vägfiler och parkeringarnas storlek och utformning genom att anta bilarnas bredd och räkna deras antal. Vi tror oss därigenom fått en uppfattning om gatunätets huvudsakliga struktur (Google maps 2012).

## 4.4 PROGRAM

När vi kände att vi fått tillräckligt med information genom våra analyser ville vi klargöra vilka individuella bilder av staden vi fått. Vi ville också se om vi kunde enas kring en uppfattning. Detta gjordes i och med Temamöte #1.

Två listor med punkter sammanställdes med rubrikerna negativt och positivt. Tanken var att vi utifrån våra tolkningar av tävlingsprogrammet, samt tidigare studier av kartbilder över staden, skulle dokumentera alla dess möjliga styrkor och svagheter. Därefter valde vi, var och en, våra viktigaste punkter i respektive lista (Fig 10).

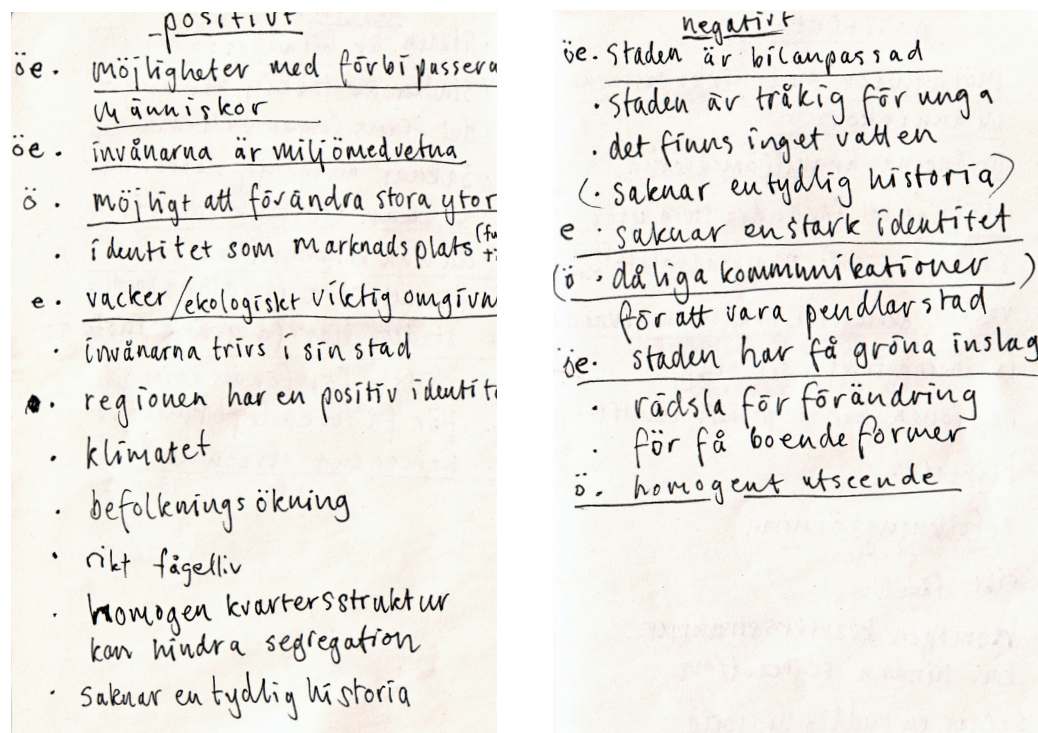


Fig 10. Analys av styrkor och svagheter.

Målet med efterföljande temamöte #2 var att sammanfatta våra gemensamma åsikter i punktform, i ett internt program. Det interna programmet var till hjälp för att åstadkomma tydlighet i förslaget. Under arbetets gång kunde vi återvända till detta program då oklarheter uppstod på vägen. I regel var arrangörernas tävlingsprogram vår utgångspunkt men vi tillät oss att avvika från programmet i vissa frågor.



Först gick vi noggrant igenom tävlingsprogrammet och sammanfattade i punktform det vi uppfattade som tävlingsarrangörens agenda. När vi upplevde att vi hade en klar bild av tävlingsprogrammet diskuterade vi dess för- och nackdelar. Vi gick igenom punkterna en efter en och beslutade vad vi höll med om, och på vilka punkter vi inte var överens med programutfärdaren. I de fall vi inte höll med noterades detta. Vi formulerade sedan ett nytt program med vår egen agenda i punktform, där vissa av punkterna överensstämde med tävlingsprogrammet, samtidigt som vissa punkter delvis motsade programmet (*Fig 11 och 12*).

### DE VILL

- gynna affärsverksamhet
- prioritera fot- o cykeltrafik
- koppla ihop natur- o jordbruksmark med stad
- behålla småstadskänslan
- inte växa till ytan
- skapa och förbättra rekreationsmöjligheter
- förbättra stadskärnan
- skapa en koppling till regionens historia
- ej bygga fler bostäder
- skydda känsliga naturområden
- lösa trafik situationen (genomfartstrafik)
- fokusera på hälsa o hållbarhet

*Fig 11. Sammanställning av tävlingsprogrammets viktiga punkter*

VI VILL

- ta hänsyn till så många målgrupper som möjligt
- det ska finnas olika boendeformer
- se genom farts trafiken som en tillgång
- skapa tydlig koppling mellan stad & kringliggande natur
- ha inslag av vatten i staden
- skapa en stark identitet för staden i regionen
- skapa samlingsplatser i den offentliga miljön
- undersöka alternativa transportmedel
- inte låsa oss till ett utvecklingsscenario

Fig 12. Våra viktiga punkter.

Under våra litteratursökningar stötte vi på boken *A Pattern Language: Towns, Buildings, Construction* av Christopher Alexander med flera. Boken beskriver många teorier om tillvägagångssätt som kan appliceras på städer som Sebastopol. Författarna beskriver hur viktigt det är för stadsbor att ha nära kontakt med landsbygden, jordbruksområden och det vilda. Vi blev ungefär vid denna tidpunkt i arbetet inspirerade av ett avsnitt om vad som kallas för Country fingers. Konceptet Country fingers går ut på att låta stråk (fingers) av jordbrukslandskap sträcka sig in i, och kopplas samman med urbana områden, också i form av stråk (Fig 13).

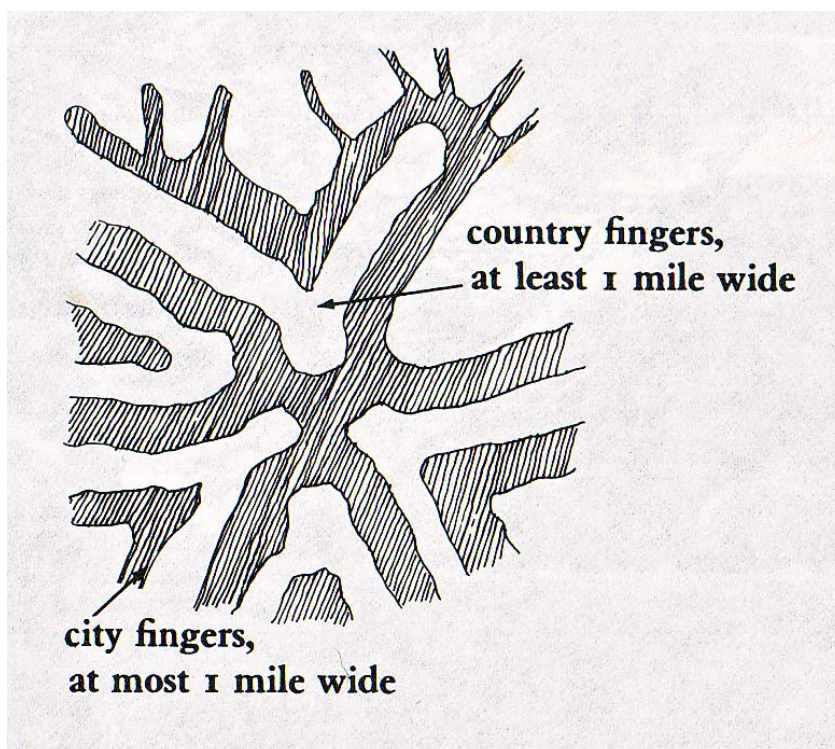


Fig 13. Illustration från avsnittet om country fingers (Alexander, Ishikawa & Silverstein 1977, s. 25).

Vi har inte bokstavligen tagit fasta på modellen och formen för Country fingers, men den har varit en inspiration och stöd för vårt förslag i tävlingen. Författarna skriver också om vikten av ett fungerande jordbruk även i stadens centrala delar, vilket vi också tagit fasta på i förslaget. (Alexander, Ishikawa & Silverstein 1977, s. 25).

För att komplettera den information vi fått via tävlingshemsidan gjordes ett försök att få kontakt med olika grupper i Sebastopol, till exempel barnfamiljer, pensionärer, näringsidkare med mera. Vi uppfattade att informationen om Sebastopol som vi tagit del av via tävlingshemsidan var övervägande positiv och önskade ta del av åsikter och tankar också om stadens brister. Kontakten skedde i form av e-post innehållande ett kortare frågeformulär, med samma frågor till alla brukargrupper, för att underlätta jämförelser mellan grupperna. Tanken var att om möjligt utöka vårt program och få synpunkter på vad som är viktigt för Sebastopol. Föreningar valdes för att få en så stor spridning på målgrupperna som möjligt gällande ålder, sysselsättning och intressen.

Vi valde att inleda kontakten med kortfattade frågor som kan besvaras relativt snabbt, då vi ansåg att alltför många och omfattande frågor kan uppfattas som avskräckande. Frågorna formulerades till viss del lite olika beroende på vilken förening som de riktades till men följande frågor ingick i formuläret:

*Vad är mest positivt med att bo i Sebastopol?*

*Vilka frågor som rör staden är viktiga?*

*Om du fick fatta ett beslut för att förbättra Sebastopol, vilket skulle det vara?*

*Vad är viktigt för en utomstående att känna till om Sebastopol?*

Följande grupper och föreningar kontaktades:

*Santa Rosa Junior College, ungdomar i tonåren.*

*Sebastopol Area Senior Center, pensionärer.*

*Castle Child Care, föräldrar med små barn.*

*Sebastopol Center for the Arts, konstnärer och kulturarbetare.*

*Sebastopol Area Chamber of Commerce, nätverk för näringsidkare.*

Efter att ha fått medlemskap i Facebookgruppen Sebastopol, Ca gjordes följande inlägg i gruppens diskussionsforum, med avsikt att få information direkt från invånare utan att gå via tävlingshemsidan:

”Hi everyone! I am an outsider looking to know more about life in sebastopol. What are the town’s good qualities and in what ways can sebastopol be improved? I am very grateful if I can get in contact with you and hopeful to hear your opinions.”

När vi ansåg att programmet var färdigt skulle vi utifrån detta hitta ett koncept som kunde lösa de problem vi formulerat. Det arbetet påbörjades i och med temamöte #3.

## 4.5 FÖRSLAG

### TEMAMÖTE #3

Temamöte #3 var mycket fritt och gick ut på att vi på ett okritiskt sätt snabbt skrev eller skissade ner ett tiotal idéer till koncept för förslaget. Idéerna varken ifrågasattes eller diskuterades i det här stadiet utan syftet var helt enkelt att generera embryon till så många idéer som möjligt. Här följer idéerna från temamöte #3:

#### ”Highway-korsningen som signum.”

Vi diskuterade här lösningar som att låta stadens mest trafikerade korsning bli en kulle med tunnlar där de korsande vägarna genomlöpte, för att på så sätt skapa en bilfri plats som också kan fungera som ett landmärke.

#### ”Gamla stan”

Detta var en idé som anspelade på Gamla Stan i Stockholm. Utgångspunkten var att föreslå bebyggelse i en mänskligare skala och hitta lösningar för att göra stadsrummet heterogent och mer promenadvänligt.

#### ”Naturtyper representerade i staden”

Syftet var även här att motverka det homogena. Detta sker genom att först definiera naturtyperna och sedan låta dem spränga in i stadskärnan.

#### ”Leda om genomfartstrafiken”

Detta grepp skulle kunna ge plats för mer grönstruktur i Sebastopols centrala delar.



**”Spökprogrammering”**

En tydligt utarbetat stadsstruktur skulle upprättas där former på kvarteren var förutbestämda. Initiativ till bebyggelse och användning stoppas in i modellen vartefter de dyker upp.

**”Lokalproduktion som identitet”**

Den svenska kolonilotten används som förebild men modifieras för att passa Sebastopols odlingsmöjligheter och traditioner.

**”Arbeta som PR-konsult”**

Vi hade en tanke om att röra oss från yrkesrollen som landskapsarkitekter och hitta nya strategier för att marknadsföra staden och stärka dess identitet.

**”Extrem vägnätshierarki”**

Vi lekte med idén att föreslå åtgärder som gick tvärtemot vad vi spontant kände. I detta fall handlade det om att föreslå en tydlig trafikseparering. Genom att låta all biltrafik finnas på några få gator skulle man göra resten av staden promenadvänlig.

**”Ett centra utan rent kommersiella intressen”**

Att koncentrera till exempel kulturverksamhet kring en byggnad och plats i stadskärnan kunde vara ett sätt att få aktivitet att gro och sprida sig.

**”Överlappning”**

Områden i stadskärnan får en väldigt tydlig karaktär. Där dessa möts överlappar de varandra och intressanta övergångar bildas.

Efteråt diskuterades de olika idéerna till koncept som uppkom under temamöte #3.

Att endast jobba med en liten del av tävlingsområdet som i **”Korsningen som signum”** skulle troligen skapa svårigheter när det gäller att hitta helhetslösningar. Det skulle också kanske innebära att förslaget innehöll en högre detaljnivå än den som var efterfrågad från tävlingsarrangörens sida. Samma typ av problem kunde uppstå när det gällde idén om **”Ett centra utan rent kommersiella intressen”**.

Att **”arbeta som PR-konsulter”** föreföll vara mer en arbetsmetod än ett koncept eftersom det inte gav direkta lösningar på några problem. **”Den extrema vägnätshierarkin”** ratade vi då båda kände att det kunde vara svårt att motivera valet av en så pass omodern och kritiserad trafiklösning.

Konceptet som vi kallade **”överlappning”** kunde vara tacksamt att arbeta med i layout-fasen men föreföll inte heller lösa några av de problem som redogjordes för i tävlingsprogrammet. Idéerna **”Gamla stan”**, **”lokalproduktion som identitet”** och **”spökprogrammering”** kunde lösa vissa av problemen men avfärdades alla som idéer som var och en inte var tillräckligt bärande.

Till slut landade det i konceptet **”Naturtyper representerade i staden”** där idéerna om att skapa mänskligare skala från **”Gamla stan”** och tankarna kring **”spökprogrammering”** kunde integreras. Mycket kortfattat handlar konceptet som vi valde, och som beskrivs i detalj i resultatdelen, om att låta fyra element från norra Kaliforniens landskap ligga till grund för gestaltningen av den offentliga miljön i Sebastopol.

För att vidareutveckla konceptet som valdes under temamöte #3 genomfördes slutligen temamöte #4 som hade två syften. Först till att bestämma vilka fyra landskapstyper vi skulle utgå från, sedan till att i form av nyckelord beskriva vad som är signifikativt för dessa landskapstyper. Nyckelordens syfte var att fungera som våra interna riktlinjer i arbetet med förslaget, både för att utveckla konceptet och att förmedla det. Följande landskapstyper och nyckelord valdes:

**Skogen:** *Känslan av att man är liten, skurt ljus, mjuk mark, dimma, pelarsal, woodland, rofyllt.*

**Våtmarken:** *Låg vegetation, relativt otillgängligt, amfibiska djur, tuvor, klafsande ljud, fluktuerande vatten.*

**Havet:** *Vatten, horisont, vatten som rör sig, klippor, då av vågor, vågmönster*

**Jordbrukslandskapet:** *Odling, nyttoväxter, fält.*

Vi tog hjälp av vår handledare Hildegund Nilsson Varhelyi och vår klasskamrat Felix Melin, som båda varit i Kalifornien för att komplettera nyckelorden med hjälp av deras intryck och erfarenheter.

Ursprungligen var tanken att i större grad engagera utomstående i dessa temamöten, för hjälp med idégenererande. Vi var de enda deltagarna och detta tas upp i diskussionsdelen.

”

*”Om du kommer till en plats med dina erfarenheter och perspektiv så kanske du uppfattar något helt annat som jag inte har uppfattat ... Arrangören kan säga att 'vi vill ha kvar lummigheten', vilket du kanske inte alls förstår eller håller med om. Har man varit på platsen själv så kan man lägga till sitt egna perspektiv.”*

*Katarina Nilsson, Sveriges arkitekter*

Under hela arbetet med tävlingsbidraget har vi använt oss av skissande som metod för att utveckla former och kommunicera idéer oss emellan. Fig 14 visar exempel på skisser då idéer på trafiklösningar bollades mellan oss under arbetet med tävlingsförslaget:

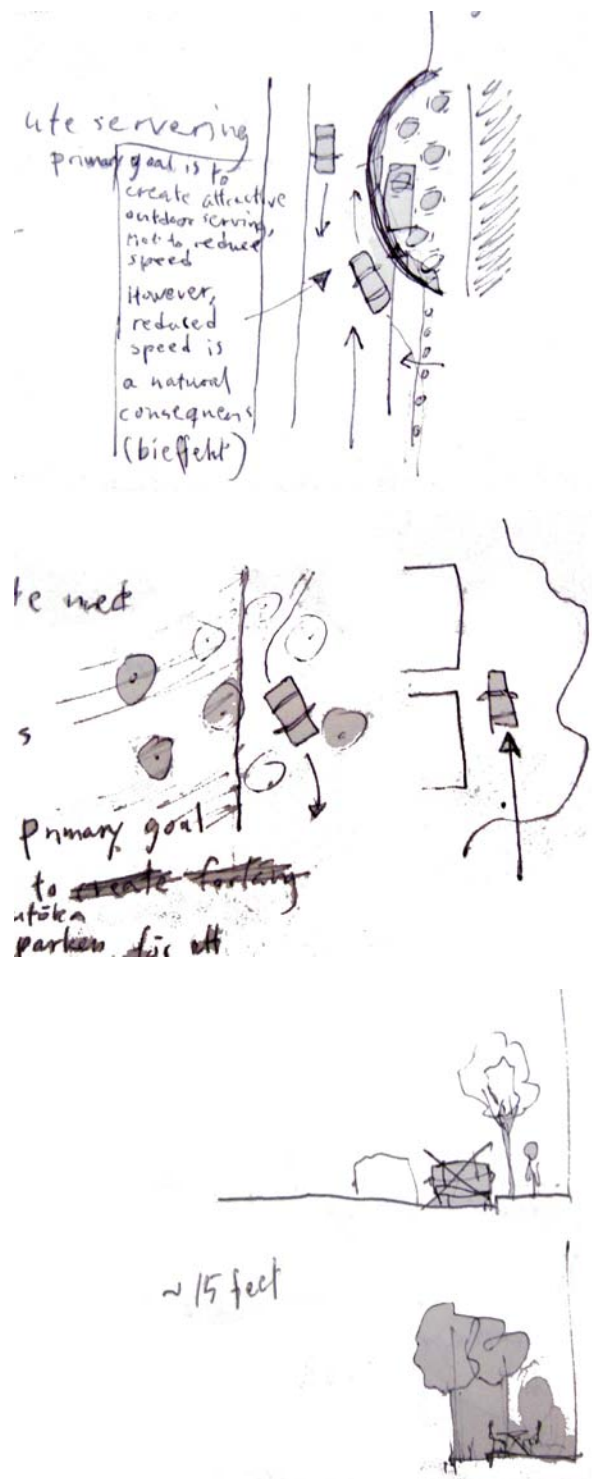


Fig 14. Skisserna utreder förslag på hur gaturummet kan förbättras i Sebastopols centrala delar.

I den senare delen av arbetet med tävlingsbidraget använde vi oss av Google maps för att framställa bilder till presentationen. Vi skapade underlag till illustrationer i planvy men även gatuvyer användes som bakgrund till perspektivbilder (*Fig 15*). Tanken var att använda oss av bilder av befintliga miljöer och låta de tillägg vi gjorde bli väldigt tydligt redovisade, i vad man skulle kunna kalla för ett slags kollage. Dessa bilder fick bli exempel på hur man skulle kunna förändra den befintliga miljön i Sebastopol.



*Fig 15. Gatuvy från Google maps.*

”

*”Du kan ju titta på foton och ritningsunderlag och få en ganska bra uppfattning om lutningar, våningshöjder och så vidare men du kan aldrig få samma känsla för vad som passar in på platsen om du inte har besökt den.”*

*Sam Keshavarz, White arkitekter*

## 4.6 SAMTAL

Efter arbetet med tävlingsförslaget fortsatte vi att undersöka tävlingen som arbetsform. Det skedde genom fria samtal med representanter för tre olika parter som är involverade i arkitekturtävlingars olika skeden.

På förmiddagen den tredje november träffade vi arkitekt Katarina Nilsson som jobbar på Sveriges Arkitekter. Hon representerar arkitekternas intressen då tävlingarna ska avgöras och vinnare ska koras. Katarina Nilsson har varit juryledamot i ett stort antal tävlingar men hon har också erfarenhet av att utforma tävlingsprogram.

Senare samma dag träffade landskapsarkitekt Linda Kulläng, som bland annat jobbar med att utforma tävlingsprogram på trafikverket, det vill säga tävlingens initiala fas. Hon har varit inblandad i tävlingen om Stockholmporten, som handlade om utformningen av landskapet inklusive infrastrukturlösningar och bostäder i området kring trafikplats Stockholmporten i norra Stockholm (Sveriges Arkitekter 2011).

Slutligen hölls ett lunchmöte den sjunde november med landskapsarkitekt Sam Keshavarz som arbetar med att utforma tävlingsbidrag för arkitektkontoret Whites räkning.







I följande avsnitt beskrivs resultatet av våra egna undersökningar, det vill säga själva tävlingsbidraget. Till skillnad från metodavsnittet är tävlingsbidraget inte beskrivet kronologiskt efter hur det kom till. Anledningen till detta är att det retoriska och pedagogiska upplägget av förslagets olika delar är viktigt för förståelsen. Dessutom pågick arbetet med presentationens alla delar i stort sett parallellt.

”

*”Tävlingsförfarandet kan man ju säga har likheter med ett vanligt projekt på så sätt att man använder sig av det klassiska angreppssättet: Inventering, analys och förslag. Det ligger på något sätt som grund sen kan man ju hitta nya ord för det.”*

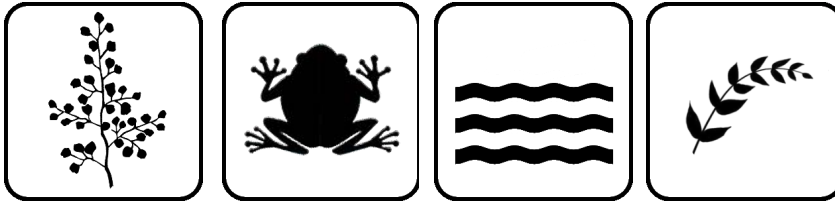
*Sam Keshavarz, White arkitekter*

Tävlingsförslaget beskrivs här del för del i uppslagens vänstra sidor och parallellt löper kommentarer på uppslagens högra sidor. Där förklarar vi hur vi tänkte med respektive del, det vill säga ett slags bakom kulisserna-version. Själva presentationen består av en plansch på ca 75x105 cm, enligt programmets krav, och bifogas i förminskad form som bilaga.

## INVITING LANDSCAPES


INSPIRED BY THE NATURAL SURROUNDINGS

### FOURELEMENTS-FOURDISTRICTS




*Fig 16. Piktogram som symboliserar de fyra landskapstyperna.*

This is a proposal where the different landscapes of Sonoma spread their roots like a giant mycelium, making themselves known in more or less expected places in the core of Sebastopol. Inspired by four elements of the northern Californian landscape we create four urban districts with rural themes, that coincide in a delightful chaos in the heart of Sebastopol. The town maintains its outer limits but we invite the surrounding landscapes into Sebastopol.



Förslagets namn är *Inviting Landscapes*. Namnet beskriver vår ambition att låta norra Kaliforniens landskap ta plats i staden, samtidigt som ordet *inviting* kan läsas både som ett verb och ett adjektiv, vilket ger förslagets namn en fyndig och positiv klang.



Inledningsvis presenteras förslaget kortfattat med formuleringar som syftar till att väcka intresse. Tanken var att med text och piktogram (*Fig 16*) sammanfatta konceptet på ett kärnfullt, lekfullt och fantasieggande sätt.

Förslagets koncept svarar på programmets önskan att stärka kopplingen till de omgivande natur- och kulturlandskapen, samt att förstärka känslan av Sebastopol som en grön stad och reflektera sebastopolbornas miljöpatos.

### *WHAT DO WE WANT TO ACHIEVE?*

- To promote walking by creating a more interesting and comfortable street environment in central Sebastopol, and by creating variation in the town's visible character.
- To strengthen the connection to the local green surroundings and to the landscapes of the region.
- Parks and squares. Sebastopol needs more parks and public places for recreation.
- To boost Sebastopol's identity as a green town.
- Visible links to agriculture by promoting local growing on a smaller individual scale.
- To promote ecosystem services.
- To take advantage of the great number of people passing by, to display the town and its local entrepreneurs.

### *HOW IS IT ACHIEVED?*


We propose to divide central Sebastopol into districts, and to give these districts four different themes that are inspired by elements of the northern Californian landscapes. These themes are meant to be sources of inspiration when transforming the town to meet the needs of today's Sebastopolitans. By creating a beautiful and stimulating public environment we lure people out of their cars and houses, contributing to social life and getting to know the town and each other.



I detta avsnitt presenteras vårt program för förslaget i punktform, samt hur och varför vårt förslag är lösningen på dessa punkter.

De flesta av punkterna är direkt kopplade till tävlingsprogrammet, samtidigt som de innehåller förslag på hur målen i tävlingsprogrammet kan uppnås. Till exempel så uttrycks i programmet en ambition att prioritera fotgängare. Detta kan göras på olika sätt men vi föreslår att fotgängare prioriteras genom att till exempel göra promenader säkrare och mer intressanta med hjälp av åtgärder som har att göra med stadens estetiska värden.

Vi tar också ställning mot tävlingsarrangörens sätt att beskriva genomfartstrafiken som ett problem. Vi beskriver den istället som en möjlighet, vilket är kopplat till målet att skapa ett gynnsamt företagsklimat.



Vi anser att Sebastopol, precis som många andra unga modernistiska städer har ett för homogent arkitektoniskt uttryck. Genom att skapa distrikt med olika estetiska karaktärer kan man förstärka känslan av att röra sig mellan olika distrikt, och på så sätt skapa en intressantare promenadmiljö. Att distrikten också har teman som är kopplade till naturtyper i regionen gör att Sebastopol kan förstärka sitt rykte som en stad där ”gröna” värderingar råder.




Fig 17.

### *SEBASTOPOL IN THE 20th CENTURY*


The modernistic city is totally adapted to the car and it also prioritises the car as a means for individual transportation. The many parking lots, the narrow sidewalks, the drive-in solutions for entertainment and dining are all remnants of the modernistic vision, a vision that modern man now begins to question.

The structure of modernistic city planning causes obstacles to a healthy and sustainable lifestyle, and we propose to deal with these problems by encouraging walking, biking and outdoor activities rather than directly discouraging driving. We want to point out that in many cases the car is an inconvenience in itself. We propose to deal with this carefully, to not extinguish the chaotic spark that is necessary to bring life to a city.

Under temamöte #3 valdes fyra landskapstyper från norra Kaliforniens landskap. Gestaltungsdelens av förslaget är baserat på dessa fyra; skogen, våtmarken, havet och jordbrukslandskapet. Våtmarken och jordbrukslandskapet valdes för att de har både geografiska och kulturella kopplingar till staden Sebastopol. Havet och skogen, redwoodskogen i synnerhet, är för oss representanter för Kaliforniens landskap och samtidigt karaktärsstarka naturmiljöer.



*Fig 17* är en illustration av indelningen av de fyra distrikten. Bilden föreställer Sebastopols stadskärna i stiliserad plan, där de olika distrikten är markerade med färger.



Denna text handlar om Sebastopol, sett ur vårt perspektiv. Det är delvis en sammanfattning av vår analys, delvis våra tankar om den modernistiska staden i allmänhet men den har också en retorisk funktion.

Vår devis under arbetet med tävlingsbidraget har varit att komma till rätta med bilproblematiken genom att använda morötter snarare än piska. Åtgärderna ska syfta till att skapa intressanta promenader i Sebastopol i första hand. Vi tror inte på åtgärder som endast syftar till att göra det besvärligt att köra bil, även om detta givetvis kan bli en konsekvens eftersom utrymmet mellan husens väggar är begränsat och en bredare trottoar per automatik innebär en smalare gata.

Dessutom tror vi att en mindre stad som Sebastopol till viss del mår bra av "en kaotisk gnista", det vill säga områden som inte är helt programmerade, där människor inte är helt styrda.

### *A YOUNG TOWN*

Sebastopol is a relatively young town in a relatively young country. In many cases young cities have a homogenous architectural expression as well as a homogenous expression considering block sizes and structure. A variety of architectural expressions makes the city more interesting for pedestrians. Older cities also naturally display more than one era in the history of city planning.


This is something that we feel Sebastopol lacks. We want pedestrians in Sebastopol to be exposed to a series of visual experiences. To achieve this we propose to assign different characters to parts of Sebastopol's down town area, through innovative design and an alternative, modern structure for future developments.

### *THE PEOPLE*


To us the greatest inspiration and strength of Sebastopol is the people. The creativity and ambition to improve the town is a priceless asset. Life in Sebastopol is characterized by an obvious connection to nature and to agriculture, but there is also a great contrast between the built landscape and the green surroundings. This contrast, and the fact that California is a part of the world that faces the darkest consequences of modernism, may be a reason for the Sebastopolitans environmental consciousness.

The people's desire for a greener town should be visible to residents and to passers-by. We want this ambition to be the foundation for strengthening the city's identity, making Sebastopol a role model in the region, the country and the world, and to do this we want to include the people of Sebastopol.





Genom att belysa det faktum att Sebastopol är en ung stad, utan tydliga stadsdelar, vill vi sälja in våra idéer om att medvetet skapa distrikt med olika karaktärer. Vi vill att man med hjälp av dessa karaktärer ska uppfatta att man rör sig mellan olika platser i staden, att man till exempel befinner sig i ”The Woods”, eller i ”Farm Lands”.



Avnittet om människorna i Sebastopol har till stor del en retorisk funktion. Sebastopol är en stad med en grön majoritet och vi uppfattar att invånarna är mycket stolta över sin stad. Vi tror att medborgarsamverkan är ett effektivt sätt att förankra förändringar och åtgärder som rör den offentliga miljön, men metoder för medborgarsamverkan tas inte upp i vårt förslag.

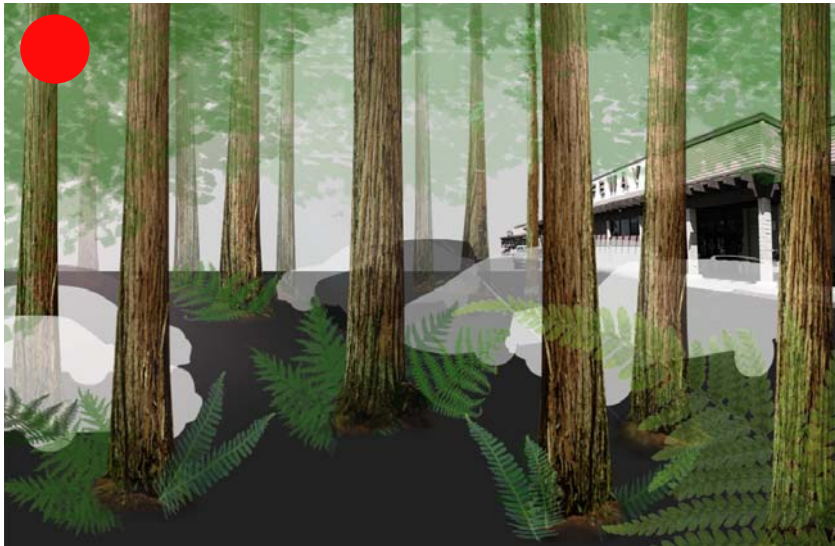


Fig 18.



### WOODS


*The woods will make you feel small, yet part of something big!*

By using large trees, ferns and artificial fog we can create the look, sense and smell of the majestic redwood forrest. This is a service not only to the people but to animals, that will return the favour by contributing with the sounds of the forrest, and by bringing wild life to the core of Sebastopol. Parking lots constitute a significant part of most towns, but do they have to be just parking lots? And will they always remain parkinglots? These are places that should be designed not only to meet the needs of car owners, but all sebastopolitans, including birds!

I detta avsnitt visas hur de fyra valda landskapstyperna redovisades i tävlingsbidraget. Kollagen som föreställer våra tolkningar av begreppen *skog*, *våtmark*, *hav* och *jordbrukslandskap* är markerade med färger som är kopplade till *Fig 16*, så att de kan lokaliseras på en karta över Sebastopols stadskärna.

Delarna inleds med en lättsam slogan till respektive landskapselement, samt piktogrammen från förslagets inledning. De illustreras med hjälp av konceptuella kollage i perspektiv, som i grunden utgår från bilder tagna från Google maps gatuvy-funktion.

Som hjälp i arbetet med att utveckla dessa koncept listades nyckelord för att beskriva landskapstyperna och våra personliga associationer kring dem.



Parkeringsplatser utgör en betydande del av Sebastopols offentliga miljö. Vi föreslår emellertid inte att göra en parkeringsplats med skogstema (*Fig 18*). Förslaget handlar snarare om vikten av en genomtänkt gestaltning för alla offentliga platser där människor vistas ofta, till exempel parkeringsplatser, busshållplatser och gatukorsningar med mera.

Nyckelord för våra personliga associationer till skogen:

- Känslan av att man är liten
- Skirt ljus
- Mjuk mark
- Dimma
- Pelarsal
- Woodland
- Rofyllt




Fig 19.



### LAGUNA

*Nature does not end where the city begins.*

The Santa Rosa Wetlands is a characteristic element that should be brought into the city. This type of wildlife is very delicate and located just east of Sebastopol. Therefore one should be as authentic as possible when plants and trees for this area are selected in order to preserve the wildlife and to create an obvious link to nature. The result can be ecological, pedagogical as well as beautifying. The new wider sidewalks and left-over parking lots offer plenty of space for new features including fluctuating water and wooden footbridges. Reed and willow trees are screening of the street noises and providing an exciting environment. The presence of the sensitive wetlands east of Sebastopol is and should be considered a quality for the city. Nature does not end where the city begins.



*Fig 19* illustrerar våtmarken och bygger på gatuvyn från Google maps (*Fig 15*). Tanken är att på ett konceptuellt sätt inspirera till framtida åtgärder för att koppla samman Sebastopol med de omkringliggande våtmarkerna.

Våtmarken har en direkt geografisk koppling till detta område av Sebastopol. Tävlingsarrangörerna vill inte att staden ska expandera till ytan. Vårt koncept bygger också på att låta staden behålla sina yttre gränser men att naturen däremot inte behöver sluta där staden tar vid. Genom det här landskapstemat vill vi visa på att vårt förslag har ekologiska kvaliteter, eftersom Sebastopols våtmarker är ett viktigt naturreservat. Vi har även här valt att utgå från en hårdgjord yta i en stor korsning centralt i staden. Vi hoppas på att detta ska uppfattas som ett oväntat inslag i den här typen av miljö.

Nyckelord för våra personliga associationer till våtmarken:

- Låg vegetation,
- Relativt otillgängligt,
- Amfibiska djur
- Tuvor
- Klafsande ljud
- Fluktuerande vatten

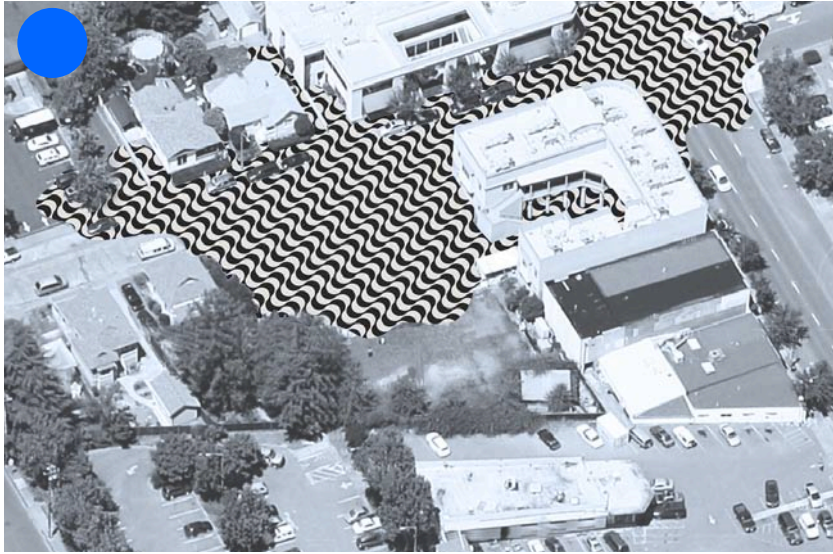
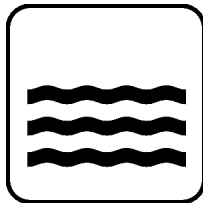


Fig 20.

**OCEAN**

*The ocean has no predefined form or function.  
It changes, it's beautiful and it goes on.*

Using the ocean as inspiration for designing public places such as plazas or courtyards, we can create a flexible place of multiple purposes. Just like the ocean it goes on, maybe for several blocks, inviting pedestrians to socialize and participate in the different events such as markets, yardsales or concerts.

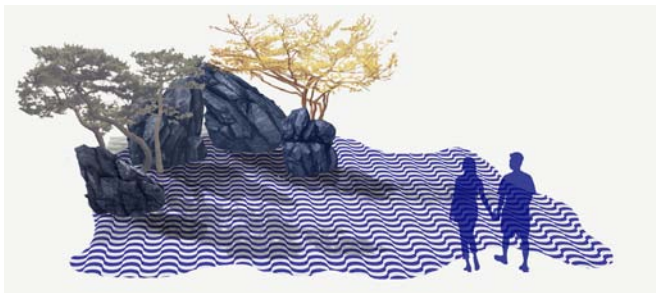




Fig 21.

The shrubs and rocks, real or artificial, can be used as dividers to create rooms or smaller secluded areas that are sheltered from noise and commotion.



*Fig 20* föreställer en del av centrala Sebastopol och den bygger på ett flygfotografi taget från Google maps. Ovanpå flygfotot har ett vågmönster monterats. Mönstret är tänkt att föra tankarna till havet och är inspirerat av markbeläggningen på den berömda strandpromenaden i Copacabana, Rio de Janeiro. Mönstret är kopplat till havstemat och dessutom har vi låtit det “rinna ut” utan ta hänsyn till områdets olika funktioner. För dessa illustrationer (*Fig 19 och 20*) har vi tagit fasta de tre sista av de följande nyckelorden:

- Vatten
- Horisont
- Vatten som rör sig
- Klippor, dån av vågor
- Vågmönster
- Oprogrammerat



Med havet som tema skapades också ett inspirationskollage som föreställer mer detaljerat förslag på formgivning ur ett annat perspektiv (*Fig 21*).






Fig 22.



### **FIELDS**

*A great man-made scenery that puts food on our tables.*

Public places in the Fields are designed with inspiration from the form and function of different types of agricultural landscapes. This is a welcoming environment to Sebastopolitans who want to engage in growing on a smaller scale, and a welcoming environment to insects that perform valuable eco system services. We propose 4 H-activities and to create new allotments and community gardens where Sebastopolitans can meet and exchange crops and advices about growing. These will be social and educational places, that will raise awareness about the towns connection to agriculture.



*Fig 22* är skapat med en gatuvy från Sebastopol i grunden men den föreställer ingen specifik plats i staden. Jordbruk är en del av Sebastopols historia och tanken här är att föreslå åtgärder som också tar fasta på jordbruket som aktivitet. Detta kan åstadkommas till exempel genom kolonilotter, 4H-gårdar eller en “bondens marknad”.

Vi tror att lokalproduktion ligger i tiden och i linje med sebastopolbornas val av livsstil. Genom fjärranalys har vi sett att det finns kolonilotter i Sebastopol, men de tycktes vara få och i relativt dåligt skick.

Nyckelord för våra personliga associationer till Jordbrukslandskapet:

- Odling
- Nyttoväxter
- Fält

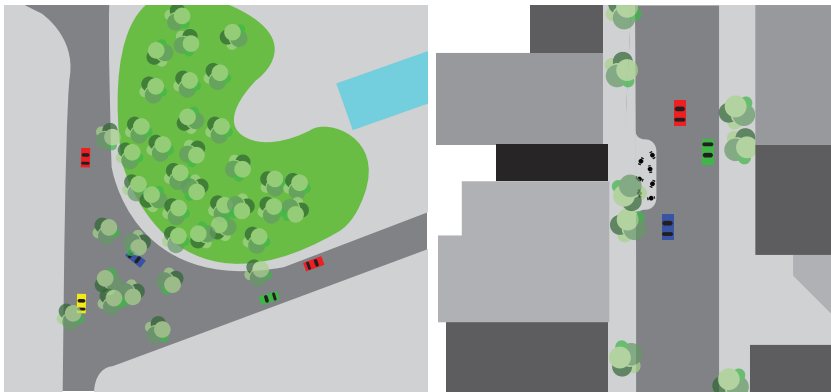


Fig 23.

### THE STREET ENVIRONMENT

In a town that prioritises pedestrians it's only natural that the street scene is designed to meet the needs of every Sebastopolitan. This means challenging the traditional view of the street as an flat, coherent and intact element in the city, designed to make driving fast and comfortable.

We propose the shape and proportion, as well as the material in the space between the buildings, to be chosen considering what is best for the site. This can mean a wider pavement next to a popular restaurant or a greener, more inviting street scene next to a park. As the street scene becomes more varied, walking in Sebastopol becomes more interesting and it will mean a series of experiences and impressions.

The streets in Sebastopol should be suited for a number of scenarios other than driving, such as food festivals or foot races, and a development where the car becomes less important as a means for transportation. For inspiration and to gain approval for such changes, the citizens and business owners of Sebastopol should be consulted in the process of designing and even construction of the street scene.

Till skillnad från föregående konceptuella avsnitt innehåller det sista avsnittet i presentationen förslag på mer eller mindre konkreta åtgärder för att lösa följande problem:

- Trafksituationen och den bilanpassade staden.
- Genomfartstrafiken i Sebastopols stadskärna.
- Kollektivtrafik, eller bristen på kollektivtrafiklösningar i Sebastopol och regionen.
- Områdena som i programmet beskrivs som underutilized.




Fig 23 illustrerar ett förhållningssätt som vi anser avviker från det modernistiska stadsplaneringsidealet där biltrafik prioriteras. Vi nämnde tidigare en strategi som gick ut på att låta staden behålla sina yttre gränser men att naturen däremot inte behöver sluta där staden tar vid. Här appliceras samma strategi men i en mindre skala. Parker och uteserveringar med mera får ta större plats i stadsrummet och behöver inte ha samma tydliga yttre gränser.

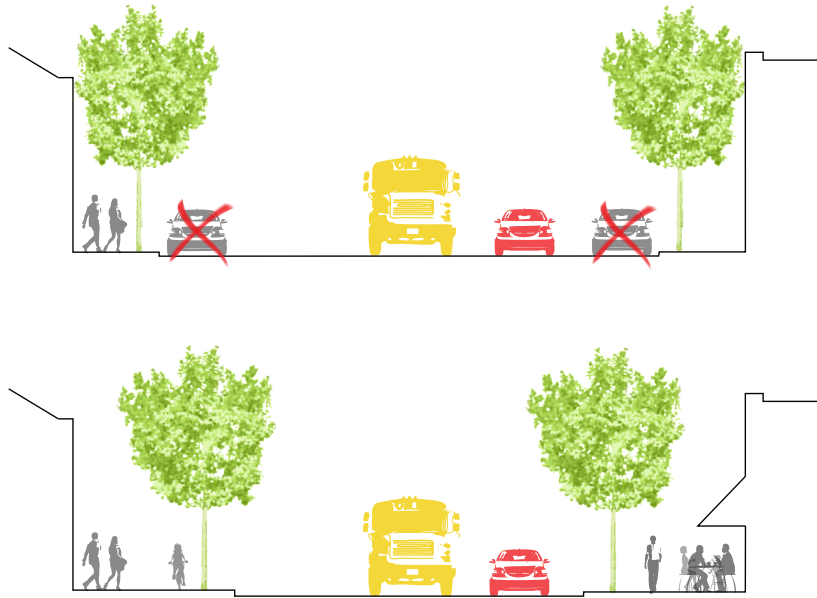



Fig 24.

### *PASS-THROUGH TRAFFIC IN SEBASTOPOL*

Our view on traffic passing through Sebastopol is that it is valuable to the town. It is a chance for Sebastopol to attract visitors and it is a possibility for the towns entrepreneurs to display their business. How can it be dealt with so it doesn't reduce comfort and cause insecurity to pedestrians? We claim it's possible to create a safe and beautiful street environment even in the busiest intersection of Sebastopol, where the state highways intersect.

By redirecting parking cars to parking lots off the main streets, or to incentive parking lots in the edges of Sebastopol, pavements can be widened by 8 feet on each side of the street. Creating a generous pavement and the possibility for bike lanes is an action that promotes a healthier life style, and it will bring more customers to the stores and restaurants in Sebastopol's city core.

Den viktigaste skillnaden mellan tävlingsprogrammet och vårt interna program är möjligtvis synen på trafiken som passerar genom staden, där programutfärdarens ståndpunkt är att den utgör ett större problem än den gör enligt vår uppfattning. Vi anser att genomfartstrafiken ska betraktas som en tillgång, eftersom den innebär möjligheter att exponera staden med dess kommersiella verksamheter för förbipasserande. Därför föreslår vi inte att leda om trafiken runt staden.



Sektionerna i Fig 24 visar hur man kan skapa ett bekvämare gaturum ur fotgängarens perspektiv. Som tidigare nämnt finns det gott om parkeringsplatser i Sebastopol. Vi bedömer därför att möjligheterna är goda att parkera bilar på andra platser än längs med de restaurangtäta gatorna, till förmån för en mer generöst tilltagen trottoar.

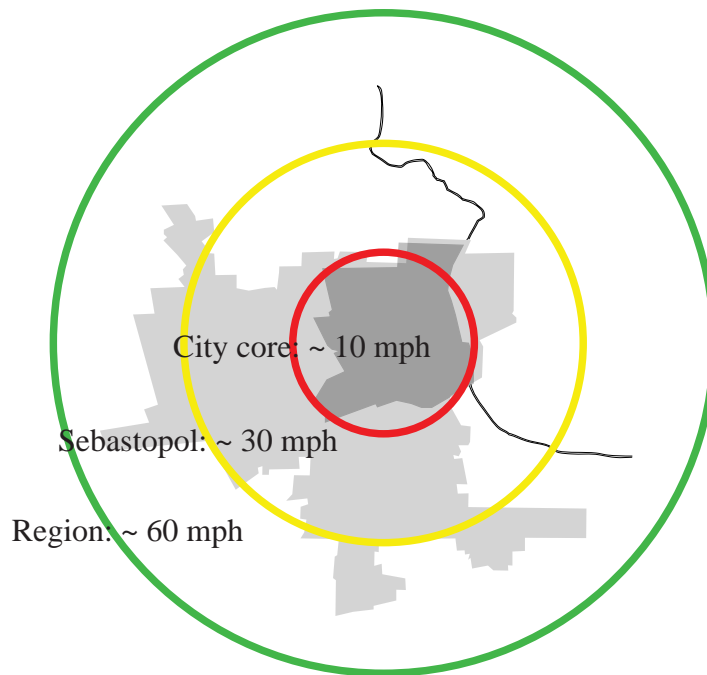


Fig 25.

### *TRANSPORTATION IN THE FUTURE*


How will people move within Sebastopol? What is the best way to commute between Sebastopol and other cities in the region?

As the car-adapted city become more old-fashioned the demand for alternative ways of transportation increases. A way to deal with this is to introduce tram-trains in Sonoma.

A tram-train is a light-rail public transport system where trams run both on an urban tramway network and on main-line railways. The purpose is to combine the tram's flexibility and availability and the train's greater speed. Since this concept was pioneered in Karlsruhe in Germany it has been adopted in many projects all over the world. We believe this is a great opportunity for Sebastopol to introduce an up and coming way of traveling in the region.

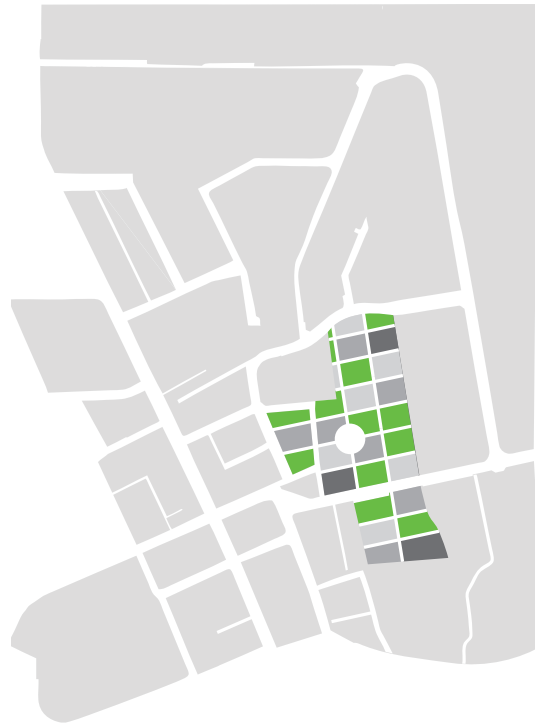


Med svenska mått mätt är utbredningen av det amerikanska järnvägsnätet idag litet. Idén här är att Sebastopol ska agera som föregångsstad och inbegriper att kringliggande städer i regionen successivt kommer att ingå i trafiknätet.



En metod för transport både lokalt och regionalt med samma tåg hade Per Berg förespråkat i ett samtal tidigare. Lösningen tilltalade även oss. *The Whole Building Handbook* innehåller ett kapitel där man beskriver vad "train-tram" är och dess fördelar. Där kan man läsa om Karlsruhe som ett slags föregångsstad inom detta område. Idén kan betraktas som relativt simpel och går ut på att samma tåg som används för regionala resor också fungerar som spårvagn i innerstäderna. På detta sätt används samma nät för lokala och regionala resor. Det blir färre transportbyten för resenärerna och logistiken kring tidtabeller blir därmed enklare att lösa. Det som anpassas är hastigheten beroende på vilken sträcka tåget befinner sig på (*Fig 25*). Det är om det fungerar som det ska ett snabbare transportsätt än till exempel bil, särskilt i rusningstid (Bokalders & Block 2010, s. 25).

Intentionen i vårt tävlingsbidrag har varit att presentera något som var nytt, och i vårt tycke välgörande för regionen. Vi har i huvudsak använt oss av amerikanska projekt som referenser för våra förslag eftersom det kändes slagkraftigt i att använda sig av lösningar på problem som inte fanns alltför långt bort, både fysiskt och kulturellt. Genom att referera till amerikanska exempel skulle vi kunna öka känslan för att förändringen är möjlig att implementera även i Sebastopol. Alltså bottnade en flera av lösningarna i förslaget i amerikansk litteratur med undantag just för delen som berör train-trams, där vi använt oss av en modell som ursprungligen är tysk.



*Fig 26.*


### ***THE UNDERUTILIZED PROPERTIES***

These are important areas, as this is a possibility to introduce a different block structure and prepare for a new way of city planning.

Plans for a specific grid should be made before development has even started. This way of dealing with the city structure could be very helpful in further development for solving practical details. The decision-making process gets faster and as a result it becomes easier for the initiators. The whole island of Manhattan for example was planned for more than two hundred years ago although only one third of the island was developed at the time.

The strategy is simple and suggests a method rather than a form. It is a golden opportunity for Sebastopol to use a new accommodated structure suited for future needs. The possibility is offered to reserve appropriate parts of the city for parks, squares, streets, facilities etcetera. The future will tell the contents of the concerning areas and Sebastopol should be well prepared.

I tävlingsprogrammet beskrivs vissa områden som "underutilized". Vi föreslog att behandla Sebastopols utvecklingsområden enligt samma princip som man använde då Manhattan planerades. I fallet Manhattan fastslogs formen för stadsdelen, med det karaktäristiska rutnätet bestående av gator och avenyer, långt innan själva bebyggelsen ägde rum (Koolhaas 1994, s. 18). Vi föreslog en flexibel lösning där framtida användning inte var huggen i sten. Samtidigt skulle en tydlig plan finnas för att förhindra långa beslutsprocesser, och för att utnyttja möjligheten att arbeta fram en struktur på dessa områden som är anpassad efter dagens behov. Tanken är att det ska finnas en flexibilitet inför oförutsedd exploatering samtidigt som man har möjlighet att öronmärka vissa ytor som är lämpade för exempelvis parkmiljöer eller bostäder.



*Fig 26* föreställer tävlingsområdet och antyder en mer fotgängarorienterad rutnätstruktur på gatunätet.

I den här delen sammanfattas våra samtal med landskapsarkitekter Linda Kulläng och Sam Keshavarz och arkitekt Katarina Nilsson. Samtalen finns i sin helhet som bilaga.

Vi ville tala med någon som hade erfarenhet av att delta i arkitektur-tävlingar. Därför stämde vi möte med landskapsarkitekt Sam Keshavarz från White arkitekter. Vi träffade även arkitekt Katarina Nilsson från Sveriges Arkitekter för att ställa frågor om juryarbetet kring tävlingar. När det gällde våra funderingar kring hur det är att utveckla ett tävlingsprogram vände vi oss till landskapsarkitekt Linda Kulläng som jobbar på trafikverket Trafikverket. Följande avsnitt är en sammanfattning av de samtal vi förde med dessa tre personer.

## 6.1 OM TÄVLINGSPROGRAM

Utformningen av tävlingsprogram kan handla om att sammanställa material och anpassa informationen för att locka rätt typ av deltagare. Linda Kulläng beskriver ett exempel där man ville ha deltagare med olika typer av kompetenser såsom arkitekter, konstnärer och kulturvetare. Det bör finnas en balans när det gäller kraven i ett tävlingsprogram för att inte gå miste om bra idéer från oerfarna deltagare men samtidigt få in tävlingsförslag av hög kvalitet, menar Linda Kulläng. Hon poängterar också att det är viktigt vad man framhåller i programmet eftersom de tävlande sannolikt kommer att följa det för att inte bli uteslutna. Det vore orättvist mot deltagarna att ha vissa kriterier i programmet som man sedan inte bedömer.

## 6.2 OM ATT TÄVLA

Svaren på de frågor vi ställde till Sam Keshavarz skulle man kunna tolka som att platsbesök generellt är att föredra. Det går enligt Sam att bilda sig en någorlunda uppfattning av platsens fysiska egenskaper genom att studera tryckt eller digitalt material som kartor eller foton, men för att försäkra sig om att man har rätt uppfattning om till exempel skalan måste man ha varit där. Enligt Katarina Nilsson på Sveriges arkitekter kan den egna tolkningen av, och känslan man får av en plats vara väldigt individuell. Även ett tävlingsprogram kan vara färgat av arrangören. Därmed går det att anta att platsbesöket är viktigt om man som tävlings-deltagare vill bilda sin egen uppfattning om den aktuella platsen. Hon är samtidigt av uppfattningen att det vid juryarbetet inte går att avgöra om en deltagare har god inlevelse i platsen tack vare att de besökt den.

En nackdel med enstaka besök av en plats skulle enligt Sam Keshavarz kunna vara att man lätt blir påverkad av faktorer som egentligen inte är platsspecifika. Dessa faktorer kan till exempel vara årstider eller tidpunkt på dygnet. På det sättet kan man missa andra aspekter, en fälla man sannolikt undviker om man väljer andra metoder för att lära känna platsen. Katarina Nilsson tror att man kanske kan bli lite friare i tanken och se nya samband om man inte känner till en plats genom att ha varit där.

## 6.2 OM JURYARBETET

Katarina Nilsson berättar att det finns en metod i Sverige som är intern för jurymedlemmar. I metoden ingår bland annat att man som jurymedlem bör vänta med att värdera förslaget. Det första steget är att lära sig förslaget och förstå vad tävlingsdeltagaren vill säga, eftersom denne sannolikt har lagt ner mycket tid på utformningen. Man kan med fördel ha en checklista med bedömningsaspekter men bör undvika att ge betyg eller poäng åt förslagen, eftersom det kan ge missvisande resultat.

Katarina är tydlig med att det inte bara är oväsentligt utan också omöjligt att gissa vem eller vilka som ligger bakom ett visst bidrag till en anonym tävling. Däremot kan man ibland ana om platsen för tävlingen är helt främmande för förslagsställaren.



*"Genom misstag kan man märka direkt om den tävlande inte har besökt platsen, om det till exempel är 1-metershöjdkurvor i stället för 0,5-meterskurvor. Personer utifrån älskar också snö och norrsken i sina illustrationer."*

*Katarina Nilsson, Sveriges Arkitekter*

Det sitter inte bara arkitekter i juryn. Det är viktigt att ha med personer som har en annan koppling till den aktuella tävlingen. Om det handlar om utformningen av ett bibliotek så kan det vara en bibliotekarie. Det kan också vara representanter från beställaren eller från de som ska genomföra det föreslagna när tävlingen är avgjord.

I den här delen kopplar vi ihop våra erfarenheter från tävlingen The Core Project Competition med kunskapen som vi fick ta del av genom våra samtal. Diskussionen följer rubriker som utgår från examensarbetets frågeställningar och avslutas med allmänna reflektioner.

## 7.1 ATT UNDERSÖKA EN PLATS PÅ DISTANS



*“Jag kan ju inte säga när juryn gör en bedömning, varför deltagaren har en stor inlevelse i platsen. Det kan bero på att arrangören har lämnat ett fantastiskt bra underlag i form av ritningar, bilder och beskrivningar som gör att arkitekten faktiskt kan leva sig in i både platsen och uppgiften, vilket är jätteviktigt eftersom alla kanske inte har möjlighet att komma till platsen, om det till exempel är en internationell allmän tävling.”*

*Katarina Nilsson, Sveriges Arkitekter*

### TÄVLINGSHEMSIDAN

The Core Project Competition arrangerades som en internationell allmän idétävling. Man kan därför anta att arrangörerna både förväntade sig och önskade sig bidrag från deltagare utifrån, som inte varit i staden. På tävlingshemsidan fanns därför en del med underlag i form av användbara länkar och kartor som hjälp i arbetet. Vissa delar av underlaget blev mer användbara än andra, särskilt informationen i form av kartor där till exempel kommunalt ägda ytor, bostäder, kommersiella lokaler och industrilokaler fanns utmärkta. Att få tag på den sortens underlag på egen hand skulle ha kunnat bli komplicerat. Mycket av informationen på tävlingshemsidan utgjordes å andra sidan av länkar till externa hemsidor, till exempel staden Sebastopols officiella hemsida och filmer på Youtube. Den sortens material skulle tävlingsdeltagare som söker efter information aktivt utan problem kunna hitta på egen hand. Ett exempel är ett så kallat video postcard, en video bestående av stillbilder från staden ackompanjerade av stämningsfull musik, som vi tror att man har väldigt lite användning av om man önskar lära känna staden. Vi tolkar den delen av underlaget mer som propagerande, med syftet att framhäva stadens goda sidor, än informativ.

Underlaget på tävlingshemsidan utökades en bit in i tävlingen till att också innehålla CAD-filer, och i och med detta fanns möjligheten att till exempel skapa mer detaljerade digitala 3D-modeller över stadens olika områden. Detta tror vi kan vara till stor hjälp om möjligheten finns, men kanske mindre viktigt i tävlingar som The Core Project Competition, där fokus ligger på mer övergripande idéer snarare än formgivning av byggnader eller offentliga platser (vilket var fallet inledningsvis i tävlingen, hur detta förändrades diskuteras vidare nedan).

Man kan utan tvekan säga att delar av underlaget på tävlingshemsidan tillsammans med internetjänster som Google maps, Flickr och Youtube har varit helt centralt för oss under arbetet med tävlingsbidraget. Att enkelt kunna studera fotografier och satellitbilder, justera skalan fram och tillbaka, och växelvis studera platserna som gatuvyer respektive i fågelperspektiv har varit till väldigt stor hjälp för oss när vi bekantat oss med platsen. Vi har med hjälp av dessa tjänster kunnat skapa analyskartor som vi tror är korrekta. Dessutom har vi använt oss av bilder från Google maps under framställandet av presentationsmaterialet.

De filmade intervjuerna med politiker och andra sebastopolbor som vi tagit del av via Youtube har gett oss en bild av stämningen i staden, men det kan vara värt att tänka på att filmerna inte på något sätt kan ersätta samtal med människorna i Sebastopol. Möjligtvis är positiva åsikter överrepresenterade i dessa filmer och detta är ingenting som kan ligga till grund för generaliseringar.

Vi tror på inga sätt att platsbesök i och med internetjänster som Google maps är onödiga men vi vill ändå hävda att det underlättar distansarbetet enormt. Möjligheterna att göra enklare fjärranalyser och bekanta sig med platser utan att besöka dem har blivit oerhört mycket större och det underlättar för arkitekter att ställa upp i tävlingar som liknar The Core Project Competition, där informationen som går ut till tävlingsdeltagarna till stor del är en sammanställning av ovan nämnda internetjänster. Även i de fall då man har möjligheten att besöka platsen som man arbetar med en eller flera gånger under processen anser vi att internetjänster som Google maps är ett viktigt komplement.



*KONTAKT MED PLATSEN BRUKARE*

Under analys- och inventeringsfasen bestämde vi oss för att genom en mail-enkät att ta kontakt med några representanter för organisationer och olika åldersgrupper i Sebastopol. Detta för att få information om staden utan det eventuella ”filter” som tävlingsarrangören utgjorde. Informationen som förmedlades via tävlingshemsidan var övervägande positiv och inriktad på att beskriva Sebastopols goda sidor. En viktig anledning till att ta kontakt med personer och organisationer som inte var knutna till tävlingsarrangörerna var att få dessa personers tankar om brister, och hur Sebastopol kan förbättras. Dessvärre fick vi inte ett enda svar på de mail vi skickade, varken på första eller andra försöket. Telefonsamtal skulle antagligen varit en bättre metod, men också dyrare. Vi valde bort att kontakta grupperna per telefon och gick på grund av det eventuellt miste om värdefulla synpunkter från platsens brukare. Anledningen till att vi valde bort att kontakta platsens brukare per telefon var dels på grund av tidigare nämnda anledningar, men vi tog också hänsyn till risken att råka röja anonymiteten och därmed bli diskvalificerade från tävlingen.

Varför fick vi då inga svar på vår mail-enkät? Det kan vi inte förklara, men det kan ha varit kopplat till illa valda formuleringar i mailet. Det kan också ha varit på grund av att flera andra tävlingsdeltagare kom på tanken att kontakta samma föreningar som vi, och att mottagarna blev kontaktade fler gånger och därför upplevde frågorna som tjatiga.

Också försöket att via Facebook kontakta sebastopolborna misslyckades. Vi föreställde oss att man skulle kunna använda sociala medier, till exempel Facebookgrupper, för att skapa debatter och ställa frågor direkt till ett större antal människor med gemensamma intressen. Trots att det pågick diskussioner i forumet på Facebookgruppens sida var det ingen som nappade på att diskutera de frågor som vi ställde. Istället togs vårt inlägg bort från gruppens diskussionsforum. En anledning till detta kan ha att göra med att vi deltog i en anonym tävling. På grund av detta kunde vi inte tala om i vilket syfte vi ställde frågorna och eftersom det är ett öppet forum skulle vi inte heller ha kunnat använda oss av eventuella citat från gruppdeltagarna. Det något oklara syftet med vårt försök till dialog kan ha tett sig suspekt.

Mail-enkäten och inlägget i Facebookgruppens forum gav inga resultat den här gången men vi ser ändå att det är viktigt och värdefullt att kontakta föreningar med engagemang i frågor kopplade till platsen. Eftersom vi inte kan förklara varför vi inte fick någon återkoppling föreställer vi oss att man under andra omständigheter faktiskt skulle kunna få ta del av värdefulla synpunkter från platsens brukare. Metoder för att involvera platsens brukare i den här typen av processer, trots det stora avståndet, är för oss ett intressant ämne. Det skulle vara intressant att ta detta ett steg längre och utforska fler metoder. Till exempel tror vi att man kan studera insändarsidorna i lokala nyhetstidningar på nätet för att skapa en uppfattning om vilka frågor som engagerar människor i en stad. Detta ser vi som ett intressant ämne för vidare forskning.

#### ANDRA KÄLLOR

En annan metod för att lära känna en stad bättre utan att besöka den tror vi är att ta del av litteratur, både skönlitteratur och facklitteratur om det finns tillgängligt. Under arbetet med tävlingsbidraget har vi inte tagit del av någon litteratur som specifikt handlar om staden Sebastopol eller regionen Sonoma. Då vi gjorde litteratursökningar dök det upp en intressant bok om Kaliforniens landskap, *Californian frontier*, skriven av en pionjär inom landskapsarkitektur, Frederick Law Olmstedt. Boken var svår att få tag på och vi beställde den men när den kom in var vi redan en god bit in i arbetet med tävlingsbidraget. Litteraturstudierna bestod i slutändan endast av böcker om stadsbyggnad generellt. Vi har istället bekantat oss med Sebastopol genom ovan nämnda metoder och med hjälp av den kortfattade texten från Wikipedia. Vi tror att det på många sätt kan löna sig att med hjälp av litteratur bekanta sig med exempelvis stadens historia, och om man har att göra med en stad som är skildrad i till exempel romaner skulle det vara ett spännande sätt att utveckla kunskap om en plats.

I arbetet med tävlingsbidraget har vi talat med personer som besökt regionen, vår handledare Hildegund Nilsson Varhelyi och vår klasskamrat Felix Melin, för att få ta del av deras intryck. Vi tror naturligtvis att detta är en utmärkt metod för att lära sig mer om en obekant plats, men det bör påpekas att den metoden inte helt självklart hör hemma i det här examensarbetet eftersom det i grund och botten faktiskt handlar om att vi drar nytta av platsbesök, även om det inte var vi själva som besökte platsen. Samtidigt är alla människors upplevelser av en plats unika eftersom de, som Katarina Nilsson påpekar, är påverkade av besökarens individuella erfarenheter. Dessutom kan man hävda att all information som överhuvudtaget finns att få tag på om en plats i grund och botten är resultatet av platsbesök, eventuellt med undantag för satellitbilder.

## 7.2 FÖR- OCH NACKDELAR MED PLATSBESÖKET



*"Man kanske blir lite friare i sin tanke, kanske ser något samband som man inte ser när man är där."*

*Katarina Nilsson, Sveriges Arkitekter*

Vår tes när vi startade examensarbetet var att man som utomstående kan bidra med ett perspektiv som är värdefullt just på grund av att den utomstående har större möjlighet att vara objektiv. Under arbetets gång har vi diskuterat eventuella fördelar med att inte låsa sig vid platsspecifika detaljer. I vissa fall tror vi att det kan finnas fördelar med att betrakta staden på ett generellt sätt. Nedan följer våra egna spekulationer kring styrkor och svagheter med vårt tävlingsbidrag, kopplat till våra kunskaper eller vår eventuellt bristande förståelse för platsen.

### VÅRA UTGÅNGSPUNKTER

Vad gäller valet av de fyra landskapstyperna skogen, våtmarken havet och jordbrukslandskapet kan det ha varit en brist att inte känna till regionen bättre. Förslagets koncept innehåller ett visst mått spekulationer om huruvida sebastopolborna verkligen uppfattar att landskapstyperna som vi valt faktiskt har koppling till staden. Genom vår inventering kunde vi se att våtmarken och jordbrukslandskapet har både geografiska och historiska kopplingar till Sebastopol. Att stärka dessa kopplingar var dessutom en del av tävlingsuppgiften. De övriga två landskapstyperna, skogen och havet, är mindre självklara och det är möjligt att kopplingen mellan dessa och Sebastopol kan uppfattas som långsökt.

I delarna av förslaget som har mer generell karaktär, till exempel avsnittet om *underutilized properties* ser vi inga direkta för- eller nackdelar med att inte ha besökt platsen, eftersom själva lösningen inte innehåller några konkreta förslag på funktioner eller bebyggelse. Förslag av den karaktären kräver inte heller detaljerade inventeringar eftersom vi uppfattade att platserna i huvudsak bestod av mer eller mindre övergivna lagerbyggnader och ödetomter. I den här delen av förslaget vill vi snarare belysa möjligheten det innebär att staden förfogar över stora ytor centralt belägna i Sebastopol, och att man till exempel kan utnyttja möjligheten genom att införa strukturer och funktioner på dessa ytor som är mer i linje med dagens sebastopolbors behov. Förslaget är generellt och det hade möjligtvis varit lättare att bli mer specifik, och ge rekommendationer för hur dessa ytor bör utformas och vad de skulle kunna användas till, med större kännedom om platsen. Dessutom finns en möjlighet att man under ett platsbesök skulle finna värden och kvaliteter på dessa platser som inte arrangörerna inte har uppmärksammat.

Förslaget som behandlar gaturummet är delvis konceptuellt och beskriver ett alternativt sätt att betrakta utrymmet mellan husen. Vi ville ifrågasätta gaturummets nuvarande utformning, där bilister ges mycket utrymme på bekostnad av komforten och säkerheten för fotgängare. Detta är inte unikt för Sebastopol men särskilt påfallande i städer som vuxit fram under 1900-talet. Vi tror att våra individuella bakgrunder och det faktum att vi båda har vuxit upp i äldre städer (Norrköping respektive Stockholm) med mer omväxlande gaturum än Sebastopol, kan ha betydelse för den här delen av förslaget. Åtgärderna skulle möjligtvis kunna te sig orealistiska och eventuellt kontroversiella i en region som är så pass anpassad efter bilanvändande som norra Kalifornien, men vi hoppas att förslaget uppfattas som en frisk fläkt eftersom vi strävar efter att i grunden ifrågasätter bilismen som dogm. Vi ser förslaget som logiskt och demokratiskt eftersom det tar hänsyn till personer utan bil i första hand.

I det här sammanhanget känns det naturligt att också nämna Gehlgruppens arbete med bilfria zoner som vi kommit i kontakt med under utbildningen och under besök i New York City. Gehlgruppens idéer om att omvandla gator till platser för fotgängare med sittmöbler och blomurnor har förändrat gaturummet, till exempel delar av Broadway på södra Manhattan. Det mest kända exemplet är beslutet att på 60-talet omvandla Strøget i centrala Köpenhamn till gågata, ett beslut bakom vilket Arkitekt Jan Gehl var en viktig drivkraft. Vi har inte använt oss av Gehls texter under examensarbetet, däremot har vi sinsemellan diskuterat Gehlgruppens projekt.

Att minska antalet parkeringsplatser till förmån för bredare trottoarer är en åtgärd som kan tas emot på flera sätt. Vi vet inte, utan kan endast spekulera i hur pass bilburna sebastopolborna är, eller snarare, önskar vara. Vi föreställer oss att den privata sfären och individualismen som är kopplad till bilen och den privata egendomen är viktig. Hur långt från butikerna i stadskärnan är människor i Sebastopol beredda att parkera bilen? Den sortens frågor är förmodligen svåra att svara på även med god platskännedom eftersom det handlar om att förutspå människors reaktioner. Samtidigt tror vi att man kan göra en mer kvalificerad gissning ju mer bekant man är med staden och dess invånare. Att förändra parkeringsmöjligheterna skulle med säkerhet också påverka handeln. En möjlig konsekvens är att handeln av skrymmande och tunga varor flyttar närmare de nya parkeringsplatserna, det vill säga från stadskärnan (Per Berg). Vi tror att miljön i vissa delar av innerstaden skulle upplevas säkrare ur fotgängarens och cyklistens perspektiv genom våra förslag, och vi har uppfattat att detta är i linje med stadens ambitioner.

Vi har också diskuterat brister i tävlingsbidraget som inte är direkt kopplade till specifika delar av vårt förslag. Bland annat tror vi att en brist i förslaget kan vara att vi saknar ett brukarperspektiv. Vi misslyckades den här gången med våra försök att med hjälp av e-post och facebook få svar på våra frågor. Samtidigt vill vi inte dra slutsatsen att det är omöjligt att ta del av åsikter från de boende i en stad utan att åka dit och träffa dem personligen. Vi tror emellertid att det blir betydligt mindre komplicerat om man är på plats. Genom att till exempel tala med folk som står och väntar på en busshållplats kan man ta del av deras syn på kollektivtrafiken, eller genom att besöka parker och tala med andra parkbesökare kan man få deras åsikter om hur stadens offentliga miljöer fungerar och vad de anser behöver förbättras.

### PLATSENS DIFFUSA ASPEKTER

Några lite mer svårdefinierade begrepp som har uppkommit under våra samtal, och som används för att beskriva platser är *stämning*, *känsla* och *atmosfär*. Detta är ord som beskriver upplevelsen av platsen och den kan vara baserad på ett stort antal av platsens olika komponenter. Dessutom är upplevelsen väldigt subjektiv.

”

*”Det finns saker som faktiskt är jättesvåra att förmedla med bilder, ritningar och beskrivningar, till exempel ljud, känsla, atmosfär. Det kan man få fram till viss utsträckning men när jag beskriver en plats är det ju utifrån mina perspektiv. Om du kommer till en plats med dina erfarenheter och perspektiv så kanske du uppfattar något helt annat som jag inte har uppfattat och därför inte heller förmedlat.”*

*Katarina Nilsson, Sveriges Arkitekter*

”

*”En negativ konsekvens av ett platsbesök skulle till exempel kunna vara att man lätt blir påverkad av stämningen som är just då. Årstider och tid på dygnet. Det påverkar så mycket. Det blir lätt att man inte tar hänsyn till de andra aspekterna.”*

*Sam Keshavarz, White arkitekter*

Vi tycker att Sam Keshavarz och Katarina Nilsson nämner viktiga aspekter som är omöjliga eller svåra att förmedla genom text och bild, nämligen platsens stämning och atmosfär, och det faktum att upplevelser av en plats varierar mellan tidpunkter och mellan olika betraktare. De är individuella.

I diskussioner om platsens atmosfär är begreppet *Genius loci*, platsens själ, vanligt förekommande. Även om begreppet inte har kommit på tal varken i diskussioner oss emellan eller i våra samtal om arkitekturtävlingar känner vi att det är på gränsen till vedertaget inom till exempel arkitekturutbildningar och i diskussioner om det unika med olika platser. Därför vill vi redogöra för vår syn på begreppet, för att förklara varför det inte förekommer tidigare i den här uppsatsen. Vi anser att man som besökare på en plats exponeras för en stor mängd intryck som registreras medvetet och omedvetet. Intrycken kan skapa en upplevelse som är kopplad till många olika komponenter, till exempel synliga spår av platsens historia, ljus och ljud. Besökarens bild av platsen är enligt oss endast summan av dessa intryck, som visserligen är unik för varje plats. I dessa sammanhang tycker vi därför att det känns mer relevant att tala om platsens atmosfär än om platsens själ, eftersom vi uppfattar atmosfär som ett mindre diffust begrepp.

### 7.3 TÄVLINGEN SOM ARBETSFORM

Ett syfte med detta examensarbete har varit att undersöka och få erfarenheter av arbetet med arkitekturtävlingar, eftersom det är en vanlig arbetsform i vår bransch. Därför valde vi att själva delta i en tävling. Våra erfarenheter har varit både positiva och negativa och i följande avsnitt varvas våra egna reflektioner med åsikter som vi tagit del av under våra samtal med Linda Kullänger, Sam Keshavarz och Katarina Nilsson.

När vi inledde det här examensarbetet diskuterade vi ett antal lämpliga tävlingar att delta i med avseende på utformning och inlämningsdatum. Vårt val baserades i första hand på att det skulle vara ett tävlingsområde som låg utanför Sverige och att tävlingen skulle ha ett slutdatum någonstans mellan mitten på oktober och mitten på november. Vi kunde på så sätt avsluta tävlingen och ha tid över för att kontakta tävlingsjuryn med frågor, som hjälp i arbetet med uppsatsen.

#### FÖRÄNDRADE FÖRUTSÄTTNINGAR

Arrangörernas sätt att genomföra den här tävlingen har skapat svårigheter för oss, både i arbetet med tävlingsförslaget och med den här uppsatsen. Dagen för tävlingens ursprungliga deadline upptäckte vi att inlämningsdatumet var uppskjutet från Oktober till Februari. Informationen fanns på tävlingshemsidan cirka tre veckor innan ursprunglig deadline, men var enligt oss svårupptäckt. I detta fall hade kanske ett kompletterande mail till oss och övriga registrerade i tävlingen varit att föredra. Vi hade innan upptäckten för avsikt att kontakta juryn i The Core Project Competition efter att tävlingen var avgjord. Detta medförde stora svårigheter för oss att i uppsatsdelen kunna bedöma vår egen insats. Tanken var att vi skulle haft svar på våra frågor till den aktuella juryn som hjälp.

För att bibehålla anonymiteten i tävlingen, och samtidigt följa tidsplanen för uppsatsdelen av arbetet, fick vi tänka om. Vi bestämde oss för att fortsätta arbetet som planerat, men att istället kontakta en person med vana inom juryarbetet. Frågeställningen kom därmed att fokusera också på arkitekturtävlingar i allmänhet, istället för endast på The Core Project Competition. I och med de nya frågeställningarna kändes det relevant att också kontakta personer som har erfarenheter av att utforma program och att delta i tävlingar. Detta visade sig bli en spännande och bärande del av vårt examensarbete och genom dessa samtal har vi istället lärt oss mer om tävlingar generellt.



### *TÄVLINGSHEMSIDANS UNDERLAG*

Vi har uppfattat att information och underlag till The Core Project Competition har varit generös. Mycket av informationen som i sammanhanget är möjlig att förmedla via en hemsida har vi i slutändan hittat där, även om den lades upp på hemsidan successivt. En anledning till det stora utbudet av information på tävlingshemsidan är troligtvis att The Core Project Competition riktar sig till deltagare utanför regionen och kanske också utanför USA.

Bland materialet som funnits tillgängligt men som vi inte har utnyttjat i arbetet med vårt tävlingsbidrag är en uppsättning CAD-filer. Anledningen till att vi inte utnyttjad CAD-filerna då vi utformade tävlingsbidraget är helt enkelt att vi inte kände till att de fanns tillgängliga.

Tävlingshemsidan uppdaterades regelbundet och vi lade inte märke till att innehållet på sidan med underlag utökades. I efterhand kan man tycka att vi borde ha besökt hemsidan mer regelbundet. Då kanske vi också tidigare hade upptäckt att deadline för tävlingen blivit uppskjuten. Problemet som vi ser det med att ha en regelbunden uppdatering av materialet och informationen på hemsidan är detta: Efter att vi bekantat oss med materialet som fanns tillgängligt inledningsvis valde vi efter ca två veckor, för vår egen skull, att fokusera uteslutande på designarbete. För att inte bli splittrade i arbetet bestämde vi oss vid denna tidpunkt för att ta steget från en inventerings- och analysfas till en kreativ designfas, då vi mer eller mindre slutade att, så att säga blicka tillbaka. I efterhand kan man diskutera om vi valde att ta detta steg för tidigt. Kanske borde vi vid flera tillfällen ha återvänt till tävlingshemsidans underlag och det finns anledning att utvärdera hur vår arbetsprocess har sett ut. Precis som processdiagrammet (*Fig 5*) avslöjar har arbetsprocessen varit linjär.

Samtidigt kan man även kritisera tävlingsarrangörens sätt att inte låta allt material vara tillgängligt från tävlingens start. Man skulle kunna se detta som att villkoren för tävlingen förändrades efter startskottet.

*OLIKA LÄNDER - OLIKA REGLER*

Då över en månad gått efter att vi lämnat in vårt tävlingsbidrag upptäckte vi av en slump att arrangörerna förändrat tävlingsprogrammet ytterligare. Den här gången gällde det uppgiftens karaktär, från att vara en idétävling med lägre detaljeringsnivå till att fokusera mer på arkitektonisk form, till exempel byggnaders funktion och utseende.

”

*”I Amerika tävlar man inte lika mycket som vi gör och jag vet att arkitektorganisationerna har haft en hel del diskussioner och är ganska misstänksamma mot tävlingsformen eftersom det innebär fruktansvärt mycket gratisarbete för arkitekterna.”*

*Katarina Nilsson, Sveriges Arkitekter*

I det samtal vi förde med Katarina Nilsson från Sveriges Arkitekter, framgår det att Sverige är det enda landet i världen som har ett regelverk kring arkitekturtävlingar, samt att arbetsformen är mycket vanligare i Sverige än till exempel i USA. Var och en av förändringarna som skedde i tävlingsprogrammet för The Core Project Competition skulle i svenska tävlingssammanhang med största sannolikhet medfört att Sveriges Arkitekter stoppat tävlingen. Vi frågade Katarina Nilsson om hennes syn på hur arrangörerna i The Core Project Competition hanterade de förändrade förutsättningarna gällande ny deadline.

”

*”Det har hänt en gång, i min erfarenhet. Det är en inbjuden tävling som pågår just nu och där ändrades förutsättningarna helt och hållet. Tävlingen handlade om en skola som skulle vara för ca 350 elever, sen fattades ett nytt politiskt beslut och plötsligt vill de ha en skola för 600 elever. Då stoppade vi tävlingen och skrev om programmet, och deltagarna fick också mer betalt. Det var ju en inbjuden tävling så vi visste precis vilka som var med och kunde kommunicera med dem. I en allmän tävling skulle jag säga till en arrangör att det får inte hända.”*

*Katarina Nilsson, Sveriges Arkitekter*

Ett intressant ämne för fördjupning tycker vi vore att studera och jämföra regler för arkitekturtävlingar mellan olika länder och undersöka om det finns ett samband mellan arkitekters inställning till att delta i arkitekturtävlingar och utformningen av regelverket kring tävlingar. Baserat på våra erfarenheter av att delta i en amerikansk tävling, och efter att ha talat med Katarina Nilsson och fått ta del av de metoder för juryarbete som är vedertagna i svenska tävlingssammanhang, ligger det nära till hands att se det svenska regelverket som en orsak till att tävlingar är en vanligare arbetsmodell i Sverige jämfört med till exempel USA.

Vi blev positivt överraskade när vi under samtalet med Katarina Nilsson förstod hur noggrant och systematiskt juryarbetet är då svenska tävlingsbidrag ska bedömas. Vi har också förstått hur viktigt det är med överenskommelser inom branschen och att Sveriges Arkitekter medverkar, eftersom de har förståelse för sina medlemmars arbete med tävlingsbidragen. Det är ett sätt att undvika onödigt mycket gratisarbete för arkitekter som deltar i tävlingar.

”

*”Vi är det enda landet i hela världen som har tävlingsregler som är branschöverenskomna. Det är en så pass etablerad metod, som ger och tar mellan arkitekter och arrangörer. På ett visserligen inte helt rättvist sätt, för arkitekterna lägger alltid ner mycket mer arbete än vad de får betalt för, men det är alltid en någorlunda juste bedömning... ...Av något slags respekt för förslagsställaren måste man ändå försöka förstå, och det ägnar man ganska mycket tid åt i början.”*

*Katarina Nilsson, Sveriges Arkitekter*

Nackdelar som tävlingar medför är att det faktiskt innebär mycket gratisarbete för arkitekter som ställer upp i tävlingar men inte vinner. Samtidigt är också tävlingsbidrag som inte blivit utvalda något som man som arkitekt kan använda sig av för att profilera sig.

## TOLKNING AV TÄVLINGSPROGRAMMET

Linda Kullänger talar mycket om hur viktigt det är att ha en god balans i tävlingsprogrammet gällande vilken information man väljer att inkludera och vilken information som utelämnas. Om tävlingsprogrammet inte är tillräckligt utförligt finns risken att man får förslag som är saknar relevans. Om man däremot skriver ett för detaljerat program riskerar man att gå miste om kreativa idéer och lösningar, något som kan ha varit ett viktigt syfte med att formulera uppgiften som en tävling till att börja med.

”

*”I tävlingen om Stockholmsporten vann ett förslag med lösningar som man inte vågat hoppas på! Det kan överraska, man vill inte styra det för mycket, då kan saker försvinna som de tävlande hade kunnat bidra med. Arrangören kan inte veta allt från början.”*

*Linda Kullänger, Trafikverket*

Vi har diskuterat om man som arkitekt kan tjäna på att delvis förhålla sig kritiskt till tävlingsprogrammets punkter. I vissa fall är det möjligt att man som tävlande kan bidra med lösningar som är bättre, just för att man har ett kritiskt förhållningssätt. Under arbetet med tävlingsförslaget *Inviting Landscapes* valde vi som nämnt ett annat förhållningssätt i frågan om genomfartstrafiken. Vi valde att se den som en tillgång, trots att den i tävlingsprogrammet beskrevs som ett problem. Vi gjorde det medvetet och med förhoppningen att tävlingsjuryn skulle vara beredd att ändra uppfattning i den frågan. Linda Kullänger berättar att om man avviker för mycket från tävlingsprogrammet riskerar man att göra tävlingsbidraget ”icke valbart” trots att det, kanske just på grund av dessa avvikelser, innehåller bättre lösningar. Eftersom vi har förstått och fått erfara att tävlingar i USA inte är reglerade finns det visserligen ingen anledning att tro att tävlingsjuryn i *The Core Project Competition* skulle avfärda ett förslag som de tycker är bra på grund av att det avviker från tävlingsprogrammet. Tävlrar man å andra sidan i Sverige, där arkitekturtävlingar är centralt reglerade, tror vi däremot att tävlingsbidragets eventuella avvikelser från programmet bör vara resultatet av en noggrann avvägning.

”

*”Det finns exempel på tävlingar där förslag valdes som egentligen hade gått utanför tävlingsuppgiften. De hade gjort en bättre lösning, det handlade om någon broförbindelse. Och det kan vara tveksamt om man kan godkänna ett sådant förslag som vinnare.”*

*Linda Kullänger, Trafikverket*

*INTERDISCIPLINÄRA SAMARBETEN*

I många tävlingar finns det kriterier också som gäller tävlingsgruppernas sammansättning. Det kan till exempel stå att interdisciplinära samarbeten uppmuntras (The Core Project 2011). En annan variant är att tävlingsarrangören föreslår att det i gruppen ska ingå till exempel konstnärer.

”

*”På grund av tävlingen om Stockholmportens komplexitet och konstnärliga betoning ville vi inte ha in rena arkitektlag. Vi ville ha in konstnärer och ganska mixade lag, med till exempel kulturvetare.”*

*Linda Kulläng, Trafikverket*

Detsamma gäller jurysammansättningen:

”

*”Det är inte bara arkitekter som sitter i en svensk jury. Det sitter beställarrepresentanter, representanter för de som ska genomföra förslaget efteråt. Vi tycker att det är jätteviktigt att de ska förstå vad tävlingen handlar om, vad förslagen innebär, vilka möjligheter och svårigheter som finns. Vi kan ha brukarrepresentanter, om vi ska göra ett bibliotek så är bibliotekarien med.”*

*Katarina Nilsson, Sveriges Arkitekter*

Vi tycker att diskussioner om gruppssammansättningar är intressanta och vi föreställer oss att det skulle vara både en lärorik och framgångsrik arbetsmetod att samarbeta mer över disciplinränserna. Vi har på ett sätt valt den bekväma vägen, att bilda en grupp bestående av två personer med samma utbildning och liknande kulturell bakgrund, och dessutom känner vi varandra sedan tidigare. Eftersom man på beställarsidan ofta efterfrågar grupper där fler discipliner finns representerade, och då vi båda är övertygade om att det är ett vinnande koncept, tycker vi att det vore intressant att undersöka varför det inte är vanligare. Kan man redan under utbildningen uppmuntra detta?

## 7.4 ÖVRIGA REFLEKTIONER

### WIKIPEDIA SOM KÄLLA

Vi vill också tala om hur vi har förhållit oss till källor i arbetet med tävlingsbidraget respektive under arbetet med uppsatsen. Då vi sökt information under arbetet med tävlingsbidraget, till exempel för att lära känna staden Sebastopol och dess historia, har vi använt Wikipedia. Vi har inte studerat källorna till Wikipedias artiklar eller funderat över hur trovärdigheten påverkas av antalet författare till artiklarna, eller det faktum att författarna kan vara anonyma. Under arbetet med uppsatsen har vi däremot inte använt Wikipedia utan Nationalencyklopedin som källa. Vi föreställer oss att Wikipedia används oreflekterat i många sammanhang utan att sanningshalten ifrågasätts. Källorna till Wikipedias artikel om Sebastopol innefattar till exempel Analy High Schools egen hemsida (Analy High School 2012) och det kan diskuteras om informationen därifrån är tillförlitlig.

### SAMTAL

Vi bestämde oss för att ha en samtalsdel i uppsatsen när vi fick reda på att vi skulle gå miste om chansen att diskutera det vinnande förslaget i The Core Project Competition, och att jämföra vårt förslag med detta (givet att vi själva inte vann tävlingen). Detta på grund av att tävlingens slutdatum flyttades fram. Uppsatsen kom på så sätt att handla mer om tävlingar generellt, och mindre fokus hamnade på själva platsbesöket. Vi har absolut lärt oss mycket av alla personer som vi träffat under arbetet, men det är möjligt att vi genom valet av intervjuobjekt, och genom valet av frågor som ställdes hade kunnat styra in samtalen ännu mer mot att handla om vikten av platsbesöket. Då skulle kanske uppsatsens delar ha känts mindre separata och det skulle eventuellt ha lett till mer stringens i examensarbetet.

Dessutom kan man diskutera om det inte skulle ha varit mer logiskt att genomföra samtalen innan vi påbörjade arbetet med tävlingsbidraget. Vi skulle på så sätt ha kunnat använda den kunskap och de erfarenheter som vi fick ta del av under samtalen för att åstadkomma ett bättre tävlingsbidrag.

### *VÅRT UPPLÄGG*

Under arbetet med uppsatsen har vi använt IMRaD-modellen som förebild och stöd för att strukturera arbetet, och på många sätt har det varit en bra förebild för dispositionen av vår uppsats. Vi har haft stor hjälp av att kunna beskriva våra tillvägagångssätt i ett separat avsnitt, eftersom mycket fokus i uppsatsen ligger på just metoder. Vissa problem med kronologin har dock uppstått i till exempel avsnittet om temamöten, där temamöte #3 egentligen ägde rum ganska långt in i arbetet med tävlingsförslaget. För att kunna beskriva temamöte #3 var vi därför tvungna att delvis gå händelserna i förväg och kortfattat beskriva förslagets huvuddrag redan i genomförandedelen. Eventuellt skulle ett friare upplägg för uppsatsen i detta avseende ha varit bättre.

### *SAMARBETE*

Vi upplever att vi hade stor nytta av våra temamöten med specifika teman, dels som en metod för att enas kring de ställningstaganden vi stod inför men också för att utveckla och renodla konceptet för tävlingsförslaget. Resultatet av de temamöten vi höll kunde sett annorlunda ut om använt oss av referensgrupper där personer med olika bakgrund, ålder, kön och kompetenser fanns representerade. Utslaget hade kanske tydliggjort fler aspekter och därmed gett oss ett större urval i en fortsatt process.

Vi bestämde på ett tidigt stadium att inte dela upp arbetet med förslaget och med uppsatsens olika delar mellan oss. Det beslutet har både haft positiva och negativa konsekvenser. Metoden har varit positiv på så sätt att vi känner oss delaktiga och helt överens om examensarbetet som helhet. Dessutom är det vår gemensamma övertygelse att samarbete under de idégenererande faserna i arbetet med tävlingsbidraget har varit uteslutande positivt. Vi hävdar att det finns en synergiaspekt, men är samtidigt medvetna om att detta är ett ämne för vidare diskussion.



Samarbetet har också gjort att ingen av oss känner sig ha gått miste om kunskap som vi fått under arbetets olika delar. En nackdel med detta upplägg är att det möjligtvis har tagit längre tid. Den här sortens samarbete är tidskrävande, då inga steg kan tas utan konsensus och båda parter godkännande. Vi har dock under arbetets slutfas diskuterat om vi verkligen kan säga att vi i alla sammanhang har delat lika på arbetet, som vi planerat. Ett exempel på viss snedfördelning är hur mycket ansvar vi har tagit i processernas olika faser, det vill säga de inledande faserna respektive de avslutande momenten. Vi tror att vi som personer är olika i det avseendet, det vill säga olika benägna att ta på oss rollen som påbörjare respektive avslutare. Detta har varit en positiv erfarenhet av grupparbetet.

En annan erfarenhet av vårt samarbete är att vi har haft ganska lätt att sälja in idéer till varandra. Detta tror vi beror på att vi har ett liknande sätt att föra resonemang på. Konsekvensen av det har helt enkelt blivit att våra idéer har stött på ovanligt lite patrull, vilket kan vara negativt. Vi tror att det kan vara en fördel att samarbeta i en grupp med personer som har väldigt olika sätt att tänka och resonera, eftersom man på så sätt tvingas pröva idéerna utifrån fler olika perspektiv.

Under en stor del av tiden då vi arbetade med tävlingsbidraget och uppsatsen har vi befunnit oss på olika platser. Under arbetet med tävlingsbidraget träffades vi i genomsnitt ungefär två till tre gånger i veckan. Den övriga tiden arbetade vi på varsitt håll, i Uppsala respektive Stockholm. Kommunikationen sköttes per mail och telefon. Fördelen med att arbeta på varsitt håll är naturligtvis att man sparar tid och pengar genom att slippa resorna. En nackdel tror vi att man kan se i tävlingsbidragets layout. Delvis bristande kommunikation oss emellan fick som följd att tävlingsbidragets helhetsutseende inte blev lika enhetlig som vi hade tänkt oss, till exempel i fråga om färgskalor och tekniker för perspektivkollagen.

Under större delen av arbetet med uppsatsen har vi arbetat ännu längre ifrån varandra, i Uppsala respektive Budapest. Vi tycker att arbetet har fungerat bra trots detta och vi har kommunicerat med varandra och vår handledare med hjälp av e-post och IP-telefoni. Vi tror dock att man sparar tid genom att arbeta i samma rum om möjligheten finns, men att pröva på samarbete över landgränser har varit en intressant erfarenhet.

”

*”Det är ju också en aspekt, hur mycket man kan sitta ifrån varandra vi som jobbar med tävlingen. Det går ju till en viss gräns men oftast så är det ju mer effektivt om man kan sitta med varandra.”*

*Sam Keshavarz, White arkitekter*

#### SLUTLIGEN

Genom det här examensarbetet har vi fått viktiga erfarenheter av att tävla och större kunskap om tävlingar generellt. Vi har också fått chansen att noggrant fundera över för- och nackdelar som kommer av att inte ha sett platsen som man jobbar med, där till exempel bristen på förståelse för skalan kan vara en nackdel samtidigt som den utomstående opåverkade perspektiv kan vara en styrka.

Vi inser att vår bild av Sebastopol inte överensstämmer med hur staden faktiskt ser ut men det intressanta är: på vilka punkter? För att få reda på detta behöver vi tala med någon som har platskännedom eller själva besöka platsen.

Anonyma tävlingar där alla tävlar på samma villkor innebär en chans för fler arkitekter att etablera sig, och att man genom detta kan skapa en större bredd inom kåren.

”

*”På lång sikt är det inte bra för branschen om man inte får med nya kontor eller studenter.”*

*Linda Kulläng, Trafikverket*

”

*”En ung ska faktiskt kunna vinna över en erfaren arkitekt, man ska få in lite friskt blod i branschen.”*

*Katarina Nilsson, Sveriges Arkitekter*

## 8.1 TRYCKTA

Alexander, Christopher, Ishikawa, Sara & Silverstein, Murray (1977). *A pattern language: towns, buildings, construction*. New York: Oxford U.P.

Bokalders, Varis & Block, Maria (2010). *The whole building handbook: how to design healthy, efficient and sustainable buildings*. 1. ed. London: Earthscan

Koolhaas, Rem (1994). *Delirious New York: a retroactive manifesto for Manhattan*. New ed. New York: Monacelli Press

*Nationalencyklopedin*. [Bd] 26, 2001. (2002). Malmö: Nationalencyklopedin

## 8.2 MUNTliga

Berg, Per. Professor på Stad och Land, SLU. Samtal. Uppsala. 2011-10-12

Sjögren, Joel. Arkitekt på Arkitektmagasinet. Samtal. Stockholm. 2011-10-18

Melin, Felix. Landskapsarkitektstudent. Samtal. Stockholm. 2011-10-18

Nilsson Varhelyi, Hildegun. Landskapsarkitekt. Samtal. Stockholm. 2011-10-17

Nilsson, Katarina. Arkitekt på Sveriges Arkitekter. Samtal. Stockholm. 2011-11-03

Keshavarz, Sam. Landskapsarkitekt på White. Samtal. Stockholm. 2011-11-07

Kulläng, Linda. Landskapsarkitekt på Trafikverket. Samtal. Stockholm. 2011-11-03

### 8.3 ELEKTRONISKA

Analy High School (2012). hemsida. Tillgänglig på: <http://www.analy100.com/pages/timeline.html>

AKAD, Akademin för konstnärlig forskning inom arkitektur och design (2011). hemsida. Tillgänglig på: <http://www.akad.se/01akad.htm> (2011-12-04)

Death by architecture (2011). hemsida. Tillgänglig på: <http://www.deathbyarchitecture.com/> (2011-12-28)

Flickr (2012). hemsida. Tillgänglig på: <http://www.flickr.com> (2012-01-02)

Google maps (2012). hemsida. Tillgänglig på: <http://maps.google.se/> (2012-01-02)

Sveriges Arkitekter (2011). hemsida. Tillgänglig på: <http://www.arkitekt.se/stockholmsporten10> (2011-11-27)

Sveriges Arkitekter (2012). hemsida. Tillgänglig på: <http://www.arkitekt.se/s12803/f5301>

The Core Project (2011). hemsida. Tillgänglig på: <http://the-core-project.org/the-core-project> (2011-11-27)

Wikipedia (2011). hemsida. Tillgänglig på: [http://en.wikipedia.org/wiki/Sebastopol,\\_California](http://en.wikipedia.org/wiki/Sebastopol,_California)

Youtube (2012). hemsida. Tillgänglig på: <http://www.youtube.com> (2012-01-02)

## 8.4 *DATORPROGRAM*

Adobe Illustrator CS5 (Version 12.0.0) (2010) [Datorprogram]  
Adobe Systems, Inc.

Adobe Photoshop CS5 Extended (Version 12.0 x64) (2010)  
[Datorprogram] Adobe Systems, Inc.

## 9.1 SAMTAL

LANDSKAPSARKITEKT LINDA KULLÄNGER

*Håller du på med någon tävling just nu?*

Ja, just nu arrangerar trafikverket en tävling om en ny Skurubro i Nacka. Den är igång just nu sedan 10 oktober och jag har varit med och tagit fram programmet. Det var en prekvalificering och sedan valdes fyra lag ut som tävlar om att utforma en ny bro. Trafikverket är ensam arrangör men samarbetar med Nacka kommun, tävlingen pågår och det är inlämning i Januari. Min roll just nu är att vara tävlingsfunktionär, så jag har kontakten med de som tävlar, lite samordning men innan var det att ta fram underlaget för prekvalificering och tävlingsprogram.

*Hur går man till väga rent allmänt när man utformar ett program?*

I det här fallet är det ett projekt som pågår, där det redan delvis finns konsulter och upphandlingar för olika skeden och det har pågått en vägutredning sedan ett år där man har utrett var man ska placera bron och nya trafikplatser. I det här läget har vi haft ett samlat material att utgå ifrån, material som konsulterna har tagit fram, och sen har vi också utgått från sånt som finns utrett i omgivningen, från Nacka kommun. Det finns en miljökonsekvensbeskrivning och det finns vägutredningsmaterial så det har varit lätt. När jag var inblandad i tävlingen om Stockholmporten, där trafikverket var medarrangör och Stockholms stad var huvudarrangör handlade det mer om att söka material på olika håll, leta och sammanställa material från olika håll. Det var en annan tävling som pågick samtidigt, ett område precis intill området för Stockholmporten, tävlingen om Järva begravningsplats. Eftersom området ligger precis intill kunde man använda mycket av den informationen och underlaget.

*När ni har en prekvalificering, riktar man sig då till en viss typ av deltagare som man tycker är mer önskvärd?*

Det ska vara öppet för alla, så det styr man ju inte men man kan ju skicka särskilda inbjudningar, eller säga till sådana man känner som man tycker borde söka och så vidare. Det har inte jag gjort, det kan man göra, men det ska vara samma information till alla. Man formulerar sig noggrant så att man inte utestänger någon och man försöker ställa krav som är anpassade till uppgiften. Beroende på hur höga krav det är och hur hög detaljeringsgraden är och vad man frågar efter så formulerar man ju sig så att... ibland vill man ha med så många som möjligt och även oerfarna, för att få idéer. Eller att oerfarna bildar lag med någon som har erfarenhet av det som är viktigt för uppgiften.

*Varför är oerfarenheten viktig?*

På lång sikt är det inte bra för branschen om man inte får med nya kontor eller studenter. I vissa tävlingar vill arrangörerna ha in idéer och i de fallen så öppnar man för fler deltagare. Har man en specifik uppgift, till exempel Skurubron, tar man in referensobjekt från deltagarna, vad de har gjort tidigare, så att man kan bedöma... men det krävs en balans i vad man skriver i kraven så att man får hög kvalitet att välja bland men samtidigt inte stänger ute någon i onödan och missar bra idéer. På grund av tävlingen om Stockholmportens komplexitet och konstnärliga betoning ville vi inte ha in rena arkitektlag. Vi ville ha in konstnärer och ganska mixade lag, med till exempel kulturvetare. Ganska fritt. Det var ett tidigare stadium, man ville få in någonting bra med det fanns ingen tidspress, som det finns i tävlingen med bron som vi håller på med nu, nu ska tävlingen ske, det ska till en bro och det måste finnas konstruktörer med och arkitekter som har gjort jobb förut. Det kan inte vara någon som inte gjort någonting alls.

Beroende på var i skedet man befinner sig, om det är ett tidigt skede, kanske programskedet, där arrangören vill ha in tips är det lättare att få in oerfarna. Ju längre man har kommit kan det krävas mer kunskap om detaljer, men det måste inte vara så. Det beror ju på uppgiften. Är det prekvalificering är det ändå en urvalsprocess och har man i prekvalificeringen ställt krav på en massa referensobjekt över liknande uppgifter, så kan man ju utestänga några som kanske hade varit bra att ha. Det är en balans hur höga krav man ställer. I tävlingen som vi håller på med nu har vi sagt att vi vill se relevanta referensobjekt, så det är lite ett test för att se vad de anser vara relevant. Då ser vi hur de ser på uppgiften.

*Hur gör man med anonymiteten?*

Då är det inte anonymt. Och det är inte anonymt vilka som är uttagna i tävlingen, det är ju publicerat på Sveriges arkitekters hemsida men sen är det anonymt under processen. Vi har satt tävlingsspråk till svenska eftersom det bara är fyra lag. Nu är det utländska lag med också så de får översätta till svenska så att de inte avslöjar sig. Det är för att det är lättast för juryn att läsa då.

*Det här med erfarenhet och bristen på erfarenhet är kopplat till ämnet för vår uppsats, som handlar om för och nackdelar med att inte vara bekant med platsen, eller att inte kanske ens vara bekant med kulturen eller landet. Hur kan man styra det? Om man känner att man vill vara säker på att de tävlande förstår platsen, i till exempel en internationell tävling.*

Det är ju den där balansen, vad man tar med i underlaget. Skriver man för mycket blir det för tungt för folk att läsa men man måste ändå ha med relevant information. Det handlar om vad man har med för bilagor till programmet. I tävlingen om Stockholmsporten fick de en vinnare som hade svarat på visa frågor, men sen hade kanske inte alla tävlande svarat mot hela tävlingsuppgiften för den var ganska komplex. Men vad jag har hört så verkar det vara någorlunda balanserat, det var en komplex uppgift, det skulle vara med bebyggelse, landskapsmodellering och det var en stor skala.

*Brukarni utvärdera efteråt, eller är tävlingen om Stockholmsporten färdigt för er del?*

Eftersom det är Stockholms stad som är huvudarrangör så är inte jag med i projektet längre. Jag jobbade halvtid på Stockholms stad i våras och vet att de fortsatte med det.

*Så man utvärderar inte programutformningen?*

Det är ingenting som har gjorts nu i alla fall. Trafikverket har inte gjort så många tävlingar hittills, det händer inte ofta men det finns intresse att man ska arbeta med det mer. På Stockholms stad, där man har arrangerat fler tävlingar, vet jag att man talar om vikten av en fortsatt process och att man gör utvärderingar. Både tävlingar och alla upphandlingar, så man vet vad man kan göra bättre. Men just specifikt det här programmet känner inte jag till att det gjorts någon utvärdering. Projektet har gått vidare och det ligger på förvaltningen i Stockholms stad nu, för det är deras mark.



*Kan man medvetet låta bli att ta med information?*

När man sitter och väljer ut material kan det bli väldigt detaljerat. I tävlingen som pågår nu har de tävlande fått tillgång till allt, i form av bilagor men när man skriver programmet tar vi med bara det viktigaste. Man går inte in på varenda lite mätning i till exempel den geotekniska undersökningen. Det kan de läsa om de vill, den finns med som bilaga, men i programmet försöker vi hålla oss till bara det viktigaste. Men det vet vi aldrig säkert, det kan hända att de tävlande ger svar på saker som man själv inte har tänkt på. I tävlingen om Stockholmsporten var ett förslag med lösningar som man inte vågat hoppas på! Det kan överraska, man vill inte styra det för mycket, då kan saker försvinna som de tävlande hade kunnat bidra med. Arrangören kan inte veta allt från början.

*Så man kan säga för mycket, inte bara för att det blir jobbigt att läsa?*

Ja, man kan leda in det åt fel håll. De tävlande vill ju följa programmet för att inte bli uteslutna. Det finns exempel på tävlingar där förslag valdes som egentligen hade gått utanför tävlingsuppgiften. De hade gjort en bättre lösning, det handlade om någon broförbindelse. Och det kan vara tveksamt om man kan godkänna ett sådant förslag som vinnare. En del vill man lämna fritt, om man inte vet tillräckligt är det dumt att skriva för mycket så att man inte utesluter någon som de tävlande kan hitta på. Om man har för mycket information finns risken att de tävlande missar något som är viktigt för att de tävlande för att de inte hinner se i mängden... och kanske gör något jättekorrekt som kanske inte var den roligaste lösningen, de kanske hade kommit på något roligare om de inte var lika styrda. Då kan man miss något. Om man skriver i programmet vissa saker är viktiga kan man ju inte bortse från det i bedömningen och välja någon som gjort något bättre fast kanske inte följt uppgiften. Allt man skriver att man bedömer ska man bedöma, det ska vara rättvist.

*Vår tes är ju att man kan veta för mycket, att det kan vara begränsande.*

Det tror jag också, jag tror det är viktigt att man kommer in med helt nya ögon. Och Sverige är ett litet land, det är inte jättemånga människor i branschen, många känner till varandra. Det känns som det är nyttigt när det kommer förslag utifrån.

*LANDSKAPSARKITEKT SAM KESHAVARZ*

*Brukar du besöka de platser som du jobbar med?*

Jo, men det gör jag absolut

*Är det skillnad om du deltar i en tävling eller arbetar med andra projekt?*

Nja, det kanske inte beror på om det är en tävling utan snarare storleken på projektet och tävlingar är ju sällan små projekt. Sen finns det ju alltid mindre projekt där man inte alltid har tid att besöka platsen då man jobbar man tidiga skisser. Om det blir en fortsättning så kanske man gör det. Här menar jag projekt som A-sidan har, där jag ibland hjälper till med en tidig idéskiss, hade det varit ett litet LAuppdrag hade jag besök platsen

*Hur viktigt tycker du att det är om man ska delta i en tävling?*

Det är otroligt viktigt. Det går inte riktigt att förklara varför. Man får en helt annan förståelse för platsen som man inte kan få annars. Det blir tydligast med skalan. Du kan ju titta på foton och ritningsunderlag och få en ganska bra uppfattning om lutningar, våningshöjder osv men du kan aldrig få samma känsla för vad som passar in på platsen om du inte har besökt den.

*Det kan man ju säga är en negativ konsekvens av att inte besöka platsen. Kan det finnas positiva aspekter också?*

Det kan ju till exempel vara att man lätt blir påverkad av stämningen som är just då. Årstider och tid på dygnet. Det påverkar så mycket. Det blir lätt att man inte tar hänsyn till de andra aspekterna. Man kanske kan tillgodose fler aspekter om förhåller sig neutral.

*Vilka redskap brukar du själv använda för att lära känna platsen när du inleder ett nytt projekt?*

I början är det väldigt journalistiskt arbete kan jag tycka. Man läser igenom tävlingsprogrammet. Man försöker liksom leta efter det som kan vara mer väsentligt. Ibland kan det bli så mycket klyschor i sådana där program så man måste försöka förstå vad det är de egentligen vill åt och som skiljer sig litegrann. Sen går man på startmöte och då är det samma sak. Man försöker få koll på de här personerna som förklarar uppgiften. Vad är problemet? Vad är det de ser framför sig? Det journalistiska arbetet finns även i övrig informationsinhämtning/inventering som man gör i

projektet.

*Startmöte - vad är det?*

Vid forumtorget t ex bjöd kommunen först in till prekvalificering och lämna företagsreferenser och så vidare. Sen så väljer de ut fyra team som får komma på ett startmöte där i princip tävlingsprogrammet går igenom och ofta är det platsbesök också. Det brukar vara i ett par timmar. Man får också möjlighet att ställa frågor om det är oklarheter. Det brukar man oftast få senare också.

*Är det oftast den typen av tävlingar, med prekvalificering som du deltar i?*

Ja, det blir mer och mer så. Det här företaget är ju främst intresserade av den här typen av tävlingar för att man har reducerat skaderisken. Annars kostar det rätt mycket. Vid prekvalificeringen får du dessutom ett arvode och du har ungefär 25 % chans att vinna.

*Är det mest väletablerade företag som är med i de tävlingarna?*

Precis, är man inte så etablerad har man inte samma möjlighet att komma med i de här tävlingarna. Det är ett problem för unga arkitekter med nystartade kontor.

*Håller du på med någon tävling nu?*

Jag har flera tävlingar under bedömning och så håller jag på med en tävling i Malmö med kontoret där. Det är ju också en aspekt, hur mycket man kan sitta ifrån varandra vi som jobbar med tävlingen. Det går ju till en viss gräns men oftast så är det ju mer effektivt om man kan sitta med varandra.

*Jobbar de flesta som du gör?*

Tävlingsförfarandet kan man ju säga har likheter med ett vanligt projekt på så sätt att man använder sig av det klassiska angreppssättet: Inventering, analys och förslag. Det ligger på något sätt som grund sen kan man ju hitta nya ord för det. Sen kanske man i vissa projekt inte behöver inventera så mycket men man måste analysera mer. På så sätt tror jag de flesta jobbar sen har man ju olika processer och verktyg. I Malmö har man ju tagit fram den här WIP-processen. Ett slags workshopbetonat idégenererande. Kanske är det i idégenererandet som processerna ofta ser olika ut? Inte sällan jobbar vi här på White i tvärdisciplinära team och då är workshops en bra metod för idégenererandet.

*Hur går den till?*

Vid forumtorget var vi konstnärer, arkitekter och socialantropolog och ljusdesigner - många olika kompetenser. För att på något sätt involvera alla i projektet håller man det ganska brett i den första workshopen och försöker få upp allt som kan vara av intresse och bjuda in alla till att tycka om det här. Om man direkt skulle börja skissa skulle de känna att det här är inte deras domän. De kanske inte riktigt kan fatta pennan så som vi kan. Det handlar om att fånga upp så mycket som möjligt av deras tankar så får vi omsätta det till en form så småningom. Det är ju det som är det bästa med en workshop att det kan inkludera många fler och hålla saker öppet lite längre. Innan man börjar prata form så kan man prata om aktiviteter och bearbeta uppgiften mera i huvudet först. Annars så blir det mer research by design. Det känns som en teori som kommit mer från praktiken. Det är så man jobbar oftast - intuitivt. Det ska man inte förakta - intuition tillsammans med tydliga svar på vad, varför och hur tror jag är en vinnande kombination.

*När du jobbar i ett projekt där andra yrkesgrupper är involverade, tycker du då att det finns intresse hos de andra att besöka platsen eller är det vi som landskapsarkitekter som är mest intresserade av det?*

Det känns som att arkitekter är lika intresserade av det. De måste ju också förhålla sig till platsen.

*Så ni brukar prata om det platsspecifika?*

Absolut. Det lokala är viktigt - hur används platsen, vilka aktiviteter pågår etc.

*Vad tycker du om sättet de hanterade informationen angående inlämningsdatumet?*

Det är väl aldrig positivt att de skjuter fram inlämningen. Oftast brukar det vara kortare tid i såfall. Ett par veckor eller så. Jag tror att det händer oftare i allmänna tävlingar än i de med prekvalificering.

## ARKITEKT KATARINA NILSSON

*Vem är du?*

Jag heter Katarina Nilsson och jag jobbar här på Sveriges arkitekter. Sedan många år tillbaka, jag är arkitekt och en ganska stor del av min tid ägnar jag åt tävlingsverksamhet. Sveriges arkitekter har en roll, dels att bevaka arkitekternas intressen under tävlingen vilket handlar väldigt mycket om att se till att tävlingsprogrammen är justa, tydliga och går att svara på, att alla villkoren är bra, hur mycket man får betalt, tävlingssummor, upphovsrättsfrågor. Sen utser också Sveriges arkitekter ledamöter till juryn. Till vårt stöd finns branschöverenskomna tävlingsregler som reglerar hur man ska tävla i Sverige. Att de är branschöverenskomna innebär att det dels är arkitektorganisationer, konstnärsorganisationer och ingenjörorganisationer som har kommit överens med den andra sidan, alltså beställare och arrangörer att; så här tävlar vi i Sverige. Sen finns också lagen om offentlig upphandling med mera till hjälp. En del av vårt jobb är att övervaka och reglera, och den andra delen som jag i praktiken jobbar väldigt mycket med är att gå in i tävlingsprojekten och hjälpa till med att skriva program och i juryns arbete och skriva juryutlåtanden. Den ena delen är kontroll och den andra är mer praktisk, då vi jobbar som konsulter helt enkelt åt arrangörerna.

*I tävlingen som vi har deltagit i sköts deadline upp tre månader, och det förstod vi först när vi skulle lämna in bidraget. Får man göra så i Sverige?*

Det har hänt en gång, i min erfarenhet. Det är en inbjuden tävling som pågår just nu och där ändrades förutsättningarna helt och hållet. Tävlingen handlade om en skola som skulle vara för ca 350 elever, sen fattades ett nytt politiskt beslut och plötsligt vill de ha en skola för 600 elever. Då stoppade vi tävlingen och skrev om programmet, och deltagarna fick också mer betalt. Det var ju en inbjuden tävling så vi visste precis vilka som var med och kunde kommunicera med dem. I en allmän tävling skulle jag säga till en arrangör att det får inte hända.

I Amerika tävlar man inte lika mycket som vi gör och jag vet att arkitektorganisationerna har haft en hel del diskussioner och är ganska misstänksamma mot tävlingsformen eftersom det innebär fruktansvärt mycket gratisarbete för arkitekterna. Och det gör det ju. Man måste ju få någonting tillbaka och i en allmän tävling får man ju inte pengar, men samtidigt ska man ju få en juste tävling, en juste benämning, man ska bli utställd och publicerad och det ska vara ett bra program och en bra jury. Vi är nog lite dogmatiska i Sverige också när det gäller tävlingar. Men vi är det enda landet i hela världen som har tävlingsregler som är branschöverenskomna. Det är en så pass etablerad metod, som ger och tar mellan arkitekter och arrangörer. På ett visserligen inte helt rättvist sätt, för arkitekterna lägger alltid ner mycket mer arbete än vad de får betalt för men det är alltid en någorlunda juste bedömning.

*Då har vi lite frågor som har att göra med platsbesök. Vi valde tävlingen i norra Kalifornien just för att det ligger så långt bort och vi har ingen möjlighet att åka dit och ingen av oss har varit i den trakten. Nu är det en idétävling utan krav på detaljerade handlingar men vi undersöker för och nackdelar med att inte ha besökt en plats som man jobbar med. Hur går juryarbetet till?*

Vi har en metod som är dokumenterad och som vi bara delar ut till våra juryer. I Sverige har vi en metod som jag tycker är väldigt bra. En aspekt är hur juryn är sammansatt. Det är inte bara arkitekter som sitter i en svensk jury. Det sitter beställarrepresentanter, representanter för de som ska genomföra förslaget efteråt. Vi tycker att det är jätteviktigt att de ska förstå vad tävlingen handlar om, vad förslagen innebär, vilka möjligheter och svårigheter som finns. Vi kan ha brukarrepresentanter, om vi ska göra ett bibliotek så är bibliotekarien med. Det är ganska självklart, för hon eller han har ju också jättemycket kunskap om vad som ska ske i projektet. När det gäller städer så är ofta politiker med, de blir medborgarrepresentanter.

Det första man gör när man har den här gruppen av alla möjliga kompetenser som tittar på förslagen utifrån olika synpunkter, är jag bibliotekarie så tittar jag på hur utlåningen fungerar, är jag

stadsbyggare så ser jag på hur byggnaden ter sig i stadsbilden, men tittar på olika saker. När man börjar säger man, vi ska komma överens om ett förslag när vi slutar så vi måste förstå alla andras synpunkter också. Så när man börjar ett juryarbete så börjar man med att läsa och försöka förstå vad det är som förslagsställarna vill ha sagt utan att bedöma alls, utan några värdeord. Vad betyder den här bilden? Arkitekten har ett jätteviktigt jobb att läsa ritningen och försöka beskriva vad det är man ser, här är ett högt hus som blockerar vägen. Man pratar igenom projektet ett efter ett även i allmänna tävlingar, som till exempel för Stockholms stadsbibliotek, en av de största tävlingar som någonsin gjorts i Sverige, då vi hade 1000 förslag som hela jurygruppen tittade på ett efter ett, ganska systematiskt och försöker analysera och förstå. En del av förslagen kan vara jätteknepigga att förstå, vad den tävlande menar med till exempel en bild. Vi har ju förslag runt omkring oss här i rummet och om vi tittar på förslaget som heter "Droppa färg" så är det ett lekande jättebarn som är inmonterat i ett perspektiv. Antagligen vill arkitekterna ha någonting sagt med det där, och då måste juryn försöka leva sig in i, och förstå vad det är innan man kan göra en bedömning, men måste sätta sig in i förslagsställarens utgångspunkter och det kan förslagsställarna vara väldigt olika tydliga med. Men av något slags respekt för förslagsställaren måste man ändå försöka förstå, och det ägnar man ganska mycket tid åt i början. Så småningom går man ofta ganska enkelt över till att börja bedöma när man börjar förstå. Nu har vi sett fem förslag med det här höghuset, vad betyder det? Vi har också sett fem förslag med låga hus så vad betyder det egentligen, och så kan man då börja jämföra. "Vad innebär de höga husen och vad innebär de låga?", för att ta simpla exempel. Man jämför olika angreppssätt. Särskilt i en allmän tävling då man kanske har en hel grupp som har använt sig av ett angreppssätt och en grupp som har gjort på ett helt annat sätt. Det diskuteras och först efteråt börjar man säga att det kanske till exempel är bättre med höga hus, eller med låga men man sorterar sällan bort förslag. Man kanske lägger dem lite längre ner i högen ett tag men man säger aldrig att några förslag är borta för evigt.



Många juryer tycker att det skulle vara jätteskönt att sortera bort alla dåliga förslag för att slippa dem. Det ska man inte göra för ofta hittar man i den högen med lite svagare förslag massa kvaliteter där. Det är faktiskt en gammal myt, att i stora internationella tävlingar så har man efter att ha jobbat i veckor så hittar någon ett förslag som lades bland skräpet men som visar sig vara helt fantastiskt. Den möjligheten måste man vara öppen för. Det går inte heller att göra en tabell och säga att vi ska titta på olika aspekterna och sätta poäng för respektive aspekt och räkna ihop poängen för att få fram det bästa förslaget. Det går inte att göra sådana tabeller och försöka utse en vinnare matematiskt. Däremot brukar man göra listor med aspekter som man vill diskutera, till exempel stadsbilden eller flexibiliteten. Det är väldigt lätt att man blir kär i ett förslag som kanske är grönt, och man gillar den gröna färgen eller att förslaget har någon kvalitet som man blir väldigt förtjust i, men så är allting annat egentligen ganska fel. Därför är det viktigt att vara ganska systematisk när man bedömer förslagen, och då har man de här listorna till sin hjälp. Det är också viktigt att man inte bygger upp en prestige och man måste tillåta jurymedlemmar att ändra sig. Därför analyserar man innan man börjar argumentera för ett förslag.

Våra arkitekter som Sveriges arkitekter utser, anpassar vi efter vad för kompetens som finns i juryn. Och vi tittar på att man ska vara en god analytiker och en god pedagog. Man ska kunna prata om arkitektur på ett sätt så man får förtroende men vi brukar ofta ha med åtminstone en som kan sakområdet, till exempel skolor.

*Hur viktigt är det att juryn har bra platskännedom om den specifika platsen?*

Det har man nästan alltid i och med att arrangören är med i juryn så känner ju de sitt projekt.



*Kan man som tävlingsdeltagare förmedla på något sätt att man har god platskännet?*

Det är frågan, du ställde den frågan redan på telefon. Jag kan ju inte säga att när juryn gör en bedömning, att deltagaren har en stor inlevelse i platsen. Det kan bero på att arrangören har lämnat ett fantastiskt bra underlag i form av ritningar, bilder och beskrivningar som gör att arkitekten faktiskt kan leva sig in i både platsen och uppgiften, vilket är jätteviktigt eftersom alla kanske inte har möjlighet att komma till platsen, om det till exempel är en internationell allmän tävling. Tävlingsbidragen som vi har runt omkring oss är till Europantävlingen. Det är förmodligen många som inte varit på platserna, men jag kan inte säga om det beror på att underlaget är jättebra eller om det beror på att personerna har varit där. Nu tror jag att det hjälper att man har varit där, för vilken tävling som helst. Det finns saker som faktiskt är jättesvåra att förmedla med bilder, ritningar och beskrivningar, till exempel ljud, känsla, atmosfär. Det kan man få fram till viss utsträckning men när jag beskriver en plats är det ju utifrån mina perspektiv. Om du kommer till en plats med dina erfarenheter och perspektiv så kanske du uppfattar något helt annat som jag inte har uppfattat och därför inte heller förmedlat. Som arrangör vill man ju förmedla något om platsen, att det kanske är en naturskön plats men du tycker att den ser förfärlig ut. Arrangören kan säga att ”vi vill ha kvar lummigheten”, vilket du kanske inte alls förstår eller håller med om. Har man varit på platsen själv så kan man lägga till sitt egna perspektiv. Men sen kan det vara både en fördel och en nackdel, att helt bryta mot den gängse uppfattningen om en plats, att hitta något nytt. Men det kan jag inte heller säga om det beror på att du har varit på plats och tittat eller om du har tittat på ritningar. Det är jättesvårt att säga. Och jag har inte frågat, jag vet ju inte vilka det är som deltar i tävlingen när bedömningen görs. Sen kan man ju titta på allmänna tävlingar efteråt och titta på vilka som har vunnit och ibland har man sett att det kanske är någon som är uppvuxen på platsen.

Man kan också läsa och förstå programmet på ett annat sätt om man varit på platsen.

*Kan du tänka dig några fördelar med att inte har varit på platsen?*

Man kanske blir lite friare i sin tanke, kanske ser något samband som man inte ser när man är där.

*Tror du att det skiljer sig mellan olika typer tävlingar, hur pass viktigt det är att ha varit på plats?*

Det är ju få tävlingar om inte är platsbundna. Platsen har en stor betydelse och relation till platsen, till situationen och till tiden är ofta en viktig del i bedömningsarbetet.

*Spekulerar man under bedömningen i vem som har kommit med bidraget?*

Nej, det gör man inte och gör man det så har man alltid fel. Alltid! Till och med i inbjudna tävlingar. Vi jobbade med en tävling med en skola, och en av arkitekterna i juryn som jobbar mycket med skolor sa efter att juryn skrivit på beslutet att "jag kan sätta pengar på, och jag vet vem det är som är vinnaren, jag lovar". Och då har hon fyra att välja på eftersom det är en inbjuden tävling. Hon hade helt fel och blev helt vit i ansiktet. Och de andra juryledamöterna, beställare eller brukare som inte känner till arkitekter och hur de ritar, för dem spelar det ju ingen roll vem som är vinnaren. Man spekulerar väldigt lite, det är inte så intressant och så vet man att man alltid har fel.

*Om det är en internationell tävling, kan man märka att det inte är en svensk som kommit med bidraget?*

Ibland ser man att det är klantigt skriven svenska men det gör svenskar också. Ibland kan det vara ett formspråk som är väldigt främmande. I den här jättestora internationella tävlingen om stadsbiblioteket hade vi förslag från hela världen, från Kazakstan med mera. Där gjorde vi den reflektionen att man kanske såg det på studenterna, att de hade ett formspråk som inte... men annars är arkitekturen internationell nu. Det är mycket glas och få olika stilar och sådana förslag kan komma varifrån som helst. Som arkitekt idag tittar inspireras man av arkitektur från hela världen. En del kanske försökte anpassa sig efter ett svenskt formspråk men mycket är ju i en internationell stil, omöjlig att veta varifrån den kommer. Och de är ritade på samma sätt, CAD-ritningar alltihop, man arbetar mycket med kollage och mycket är väldigt likt. Innehållsmässigt, till funktioner kan man se lite skillnader men det kan också bero på erfarenheter likaväl som att man är någon annanstans ifrån. Ni kan ju titta runt omkring er och se om ni kan gissa varifrån de kommer. Tävlingsbidragen här är till Europantävlingen som har kriteriet att de tävlande är utexaminerade arkitekter som ska vara under 40 år och från Europa. Jag tror att det är jättesvårt att gissa.

*Vilka är fördelarna med att ha en internationell tävling?*

Nu för tiden måste alla offentliga beställare, ofta till exempel kommuner enligt lag gå ut i hela EU-området när tävlingen utlyses. Man kan inte göra en svensk tävling längre egentligen om man är offentlig beställare, på grund av den fria rörligheten inom Europa. Där har du inget val egentligen, men man kan göra det mer eller mindre tillgängligt för en internationell arkitektkår genom att till exempel göra tävlingsprogrammet på engelska, då blir det mer tillgängligt. Man kan välja att gå ut och annonsera i hela världen. Det har väldigt mycket med att göra om man är intresserad av att få många förslag och ett stort internationellt intressen eller inte. Antalet bidrag kan vara en faktor eller om man vill ha en internationell syn på problemet, med fler olika aspekter belysta och mer variation. Men vi är så spridda nu och det finns också svenskar som jobbar på vartenda kontor i hela Europa och ute i världen, så om det är svenskt eller internationellt spelar inte så stor roll. Man bevakar hela Europa och världen, ni deltar ju i en tävling i USA till exempel. Hur fick ni nys om den?

*Vi fick nys om den genom en sida som heter Death by architecture. Vi hörde faktiskt av oss till er, men Sveriges arkitekter har bara nordiska tävlingar på hemsidan. Hur kommer det sig?*

Vi har ett nordiskt samarbete och det är omöjligt för oss att hålla reda på alla internationella tävlingar men jag tror att det finns en länk på Sveriges arkitekters hemsida till Death by architecture. Men inom Norden så finns det en överenskommelse att annonsera varandras tävlingar. Och det internationella inslaget är ändå i huvudsak nordiskt på svenska tävlingar.

*Närheten geografiskt är viktig? Hur tror du att det kommer sig?*

Det har nog med språket att göra. Dessutom är ju Sverige är en marknad för Danmark, Norge och Finland, så det är lättare om man tänker sig att man skulle få ett jobb, då är det lättare att göra projektet i Sverige än på andra sidan jorden. Om ni nu vinner i Amerika, hur ska ni göra då?

*Ja, då kanske vi får ta och åka dit och se om det var som vi hade tänkt oss! Det här är kanske en dum fråga, men varför är tävlingar anonyma?*

Ja, anonyma tävlingar... Det står till och med i lagen om offentlig upphandling att det ska vara anonymt. Man ska bara titta på projektet och inte bry sig om om det är en berömd arkitekt eller en arkitektstudent som ligger bakom det. Man brukar säga att det har med objektiviteten att göra, det kanske inte riktigt är rätt ord, men att man faktiskt bara ska titta på själva lösningen. Och det är nog viktigt ibland. Och den traditionen finns i alla länder. Och som jag sa förut, även om man vet vilka det är som deltar så är det å ena sidan oviktigt vilken arkitekt det är som gjort vilket förslag och sen vet man faktiskt inte, även om man gissar har man oftast fel. Även inbjudna tävlingar är anonyma.

*Så det finns i lagen och det har sina självklara fördelar när det gäller att behålla objektiviteten.*

Ja, precis och då kan ju till exempel Gert Wingårdh tävla mot en student och från arkitekternas synpunkt är ju tävlingarna ett sätt att få in nya arkitekter i projekten. En ung ska faktiskt kunna vina över en erfaren arkitekt, man ska få in lite friskt blod i branschen. Särskilt i European, som började på 70-talet, och Sverige har varit med sedan mitten på 80-talet. European var ett franskt initiativ där syftet var att få in unga arkitekter till att rita bostäder. Det var liksom själva grejen, och därför finns det den här övre åldersgränsen på 40 år. Men man måste ha tagit sin examen.

*Under samtalets sista del bläddrar Katarina i bidragen till Europantävlingen, som står längs med väggarna i rummet på Sveriges Arkitekter. Tävlingen utgår från en plats i Sverige och Katarina kommenterar bidragen som svar på frågan om man kan se hur pass bekanta de tävlande är med platsen.*

Genom misstag kan man märka direkt om den tävlande inte har besökt platsen, om det till exempel är 1-metershöjdkurvor i stället för 0,5-meterskurvor, eller om namnet är felstavat. Personer utifrån älskar också snö och norrsken i sina illustrationer. Och hus på stolpar i Sverige är obehagligt... men i Spanien är det ju en underbar idé.

## *9.2 INVITING LANDSCAPES*

# INVITING LANDSCAPES

## INSPIRED BY THE NATURAL SURROUNDINGS

### FOUR ELEMENTS - FOUR DISTRICTS



This is a proposal where the different landscapes of Sonoma spread their roots like a giant mycelium, making themselves known in more or less expected places in the core of Sebastopol. Inspired by four elements of the northern Californian landscape we create four urban districts with rural themes, that coincide in a delightful chaos in the heart of Sebastopol. The town maintains its outer limits but we invite the surrounding landscapes into Sebastopol.

#### WHAT DO WE WANT TO ACHIEVE?

- To promote walking by creating a more interesting and comfortable street environment in central Sebastopol, and by creating variation in the town's visible character.
- To strengthen the connection to the local green surroundings and to the landscapes of the region.
- Parks and squares. Sebastopol needs more parks and public places for recreation.
- To boost Sebastopol's identity as a green town.
- Visible links to agriculture by promoting local growing on a smaller individual scale.
- To promote ecosystem services.
- To take advantage of the great number of people passing by, to display the town and its local entrepreneurs.

### HOW IS IT ACHIEVED?

We propose to divide central Sebastopol into districts, and to give these districts four different themes that are inspired by elements of the northern Californian landscapes. These themes are meant to be sources of inspiration when transforming the town to meet the needs of today's Sebastopolians. By creating a beautiful and stimulating public environment we lure people out of their cars and houses, contributing to social life and getting to know the town and each other.



Four elements - four districts

### SEBASTOPOL IN THE 20th CENTURY

The modernistic city is totally adapted to the car and it also prioritizes the car as a means for individual transportation. The many parking lots, the narrow sidewalks, the drive-in solutions for entertainment and dining are all remnants of the modernistic vision, a vision that modern man now begins to question.

The structure of modernistic city planning causes obstacles to a healthy and sustainable lifestyle, and we propose to deal with these problems by encouraging walking, biking and outdoor activities rather than directly discouraging driving. We want to point out that in many cases the car is an inconvenience in itself. We propose to deal with this carefully, to not extinguish the chaotic spark that is necessary to bring life to a city.

### A YOUNG TOWN

Sebastopol is a relatively young town in a relatively young country. In many cases young cities have a homogenous architectural expression as well as a homogenous expression considering block sizes and structure. A variety of architectural expressions makes the city more interesting for pedestrians. Older cities also naturally display more than one era in the history of city planning.

This is something that we feel Sebastopol lacks. We want pedestrians in Sebastopol to be exposed to a series of visual experiences. To achieve this we propose to assign different characters to parts of Sebastopol's down town area, through innovative design and an alternative, modern structure for future developments.

### THE PEOPLE

To us the greatest inspiration and strength of Sebastopol is the people. The creativity and ambition to improve the town is a priceless asset. Life in Sebastopol is characterized by an obvious connection to nature and to agriculture, but there is also a great contrast between the built landscape and the green surroundings. This contrast, and the

fact that California is a part of the world that faces the darkest consequences of modernism, may be a reason for the Sebastopolians environmental consciousness.

The people's desire for a greener town should be visible to residents and to passers-by. We want this ambition to be the foundation for strengthening the city's identity, making Sebastopol a role model in the region, the country and the world, and to do this we want to include the people of Sebastopol.



#### WOODS

The woods will make you feel small, yet part of something big!

By using large trees, ferns and artificial fog we can create the look, sense and smell of the majestic redwood forest. This is a service not only to the people but to animals, that will return the favour by contributing with the sounds of the forest, and by bringing wild life to the core of Sebastopol.

Parking lots constitute a significant part of most towns, but do they have to be just parking lots? And will they always remain parking-lots? These are places that should be designed not only to meet the needs of car owners, but all Sebastopolians, including birds!



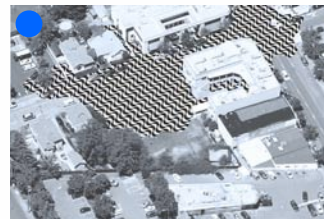
#### LAGUNA

Nature does not end where the city begins.

The Santa Rosa Wetlands is a characteristic element that should be brought into the city. This type of wildlife is very delicate and located just east of Sebastopol. Therefore one should be as authentic as possible when plants and trees for this area are selected in order to preserve the wildlife and to create an obvious link to nature. The result can be ecological, pedagogical as well as beautifying.

The new wider sidewalks and leftover parking lots offer plenty of space for new features including fluctuating water and wooden footbridges. Reed and willow trees are screening of the street noises and providing an exciting environment.

The presence of the sensitive wetlands east of Sebastopol is and should be considered a quality for the city. Nature does not end where the city begins.



#### OCEAN

The ocean has no predefined form or function. It changes, it's beautiful and it goes on.

Using the ocean as inspiration for designing public places such as plazas or courtyards, we can create a flexible place of multiple purposes. Just like the ocean it goes on, maybe for several blocks, inviting pedestrians to socialize and participate in the different events such as markets, yard sales or concerts.



The shrubs and rocks, real or artificial, can be used as dividers to create rooms or smaller secluded areas that are sheltered from noise and commotion.

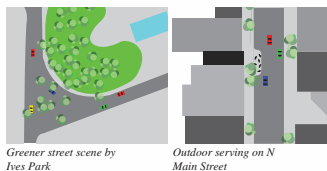


#### FIELDS

A great man-made scenery that puts food on our tables.

Public places in the Fields are designed with inspiration from the form and function of different types of agricultural landscapes. This is a welcoming environment to Sebastopolians who want to engage in growing on a smaller scale, and a welcoming environment to insects that perform valuable eco system services.

We propose 4 H-activities and to create new allotments and community gardens where Sebastopolians can meet and exchange crops and advice about growing. These will be social and educational places, that will raise awareness about the towns connection to agriculture.



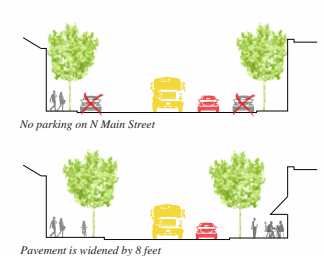
### THE STREET ENVIRONMENT

In a town that prioritizes pedestrians it's only natural that the street scene is designed to meet the needs of every Sebastopolian. This means challenging the traditional view of the street as an flat, coherent and intact element in the city, designed to make driving fast and comfortable.

We propose the shape and proportion, as well as the material in the space between the buildings, to be chosen considering what is best for the site. This can mean a wider pavement next to a popular restaurant or a greener, more inviting street scene next to a park. As the street scene becomes more varied, walking in Sebastopol becomes more interesting and it will mean a series of experiences and impressions.

The streets in Sebastopol should be suited for a number of scenarios other than driving, such as food festivals or foot races, and a development where the car becomes less important as a means for transportation.

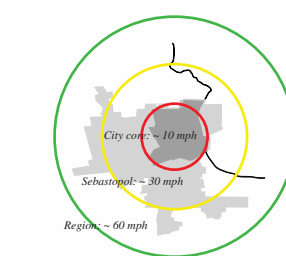
For inspiration and to gain approval for such changes, the citizens and business owners of Sebastopol should be consulted in the process of designing and even construction of the street scene.



### PASS-THROUGH TRAFFIC IN SEBASTOPOL

Our view on traffic passing through Sebastopol is that it is valuable to the town. It is a chance for Sebastopol to attract visitors and it is a possibility for the towns entrepreneurs to display their business. How can it be dealt with so it doesn't reduce comfort and cause insecurity to pedestrians? We claim it's possible to create a safe and beautiful street environment even in the busiest intersection of Sebastopol, where the state highways intersect.

By redirecting parking cars to parking lots off the main streets, or to incentive parking lots in the edges of Sebastopol, pavements can be widened by 8 feet on each side of the street. Creating a generous pavement and the possibility for bike lanes is an action that promotes a healthier life style, and it will bring more customers to the stores and restaurants in Sebastopol's city core.

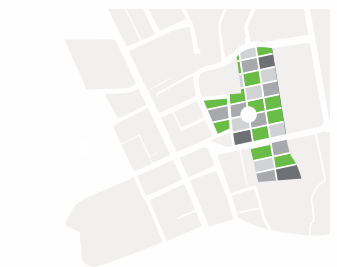


### TRANSPORTATION IN THE FUTURE

How will people move within Sebastopol? What is the best way to commute between Sebastopol and other cities in the region?

As the car-adapted city become more old-fashioned the demand for alternative ways of transportation increases. A way to deal with this is to introduce tram-trains in Sonoma.

A tram-train is a light-rail public transport system where trams run both on an urban tramway network and on main-line railways. The purpose is to combine the tram's flexibility and availability and the train's greater speed. Since this concept was pioneered in Karlsruhe in Germany it has been adopted in many projects all over the world. We believe this is a great opportunity for Sebastopol to introduce an up and coming way of traveling in the region.



### THE UNDERUTILIZED PROPERTIES

These are important areas, as this is a possibility to introduce a different block structure and prepare for a new way of city planning.

Plans for a specific grid should be made before development has even started. This way of dealing with the city structure could be very helpful in further development for solving practical details. The decision-making process gets faster and as a result it becomes easier for the initiators. The whole island of Manhattan for example was planned for more than two hundred years ago although only one third of the island was developed at the time.

The strategy is simple and suggests a method rather than a form. It is a golden opportunity for Sebastopol to use a new accommodated structure suited for future needs. The possibility is offered to reserve appropriate parts of the city for parks, squares, streets, facilities etcetera. The future will tell the contents of the concerning areas and Sebastopol should be well prepared.